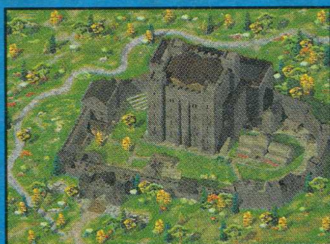
joystick soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 102



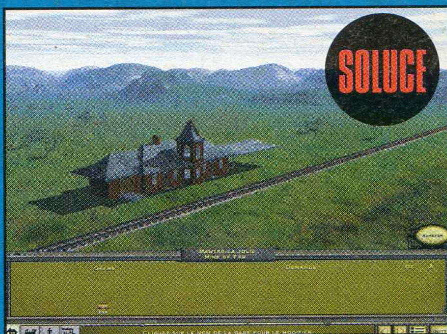
Baldur's Gate



GUIDE

Et les pages d'astuces et de cracks

Railroad Tycoon 2



SOLUCE

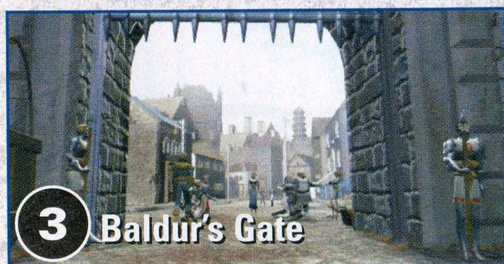


GUIDE

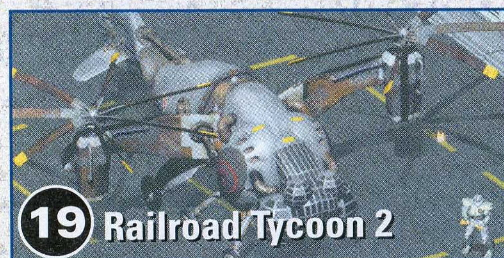
Monaco GPRS 2

Les réglages pour le Grand Prix d'Australie

sommaire







édito

Catastrophe ! Je suis bien tranquillement assis à mon bureau, lorsque tout à coup, notre dessinateur débarque. Comment vous dire... lorsque Didier Couly arrive, c'est un peu comme si la station Mir vous tombait sur la gueule. Il y en a partout et vous ne savez pas dans quel sens recoller les morceaux. Pendant ce temps, lui, il dessine, il sifflote, il boit, il peint, il raconte des blagues russes pourries, il sculpte, il rigole (tout seul) et tout ça en même temps. « Parle au patron, ma tête est malade », voilà ce qu'il est en train de chanter tout en s'allumant... « ... tout cela fait d'excellents soldats qui partent au combat » ... une clope. C'est l'enfer. Ah tiens, il froisse un dessin et le jette à 2 cm de la poubelle. Enfin, heureusement qu'il est là, lui et ses pingouins. Tiens, voilà qu'il dessine des ronds avec un gobelet en plastoque, maintenant. J'abandonne.

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 102
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez (crack@joystick.fr) Pascal Hendrickx Michel Dominique Stéphane Hébert (fish@josystick.fr)
1er rédacteur graphique : C. Gourdin assisté de S. Noël
Maquette : S. Caron, C. Branchut, H. Drouadène, J. Urruela
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : V. Fitas, S. Jensen, A.L. Masiulis
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 102 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse
Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION

Baldur's Gate

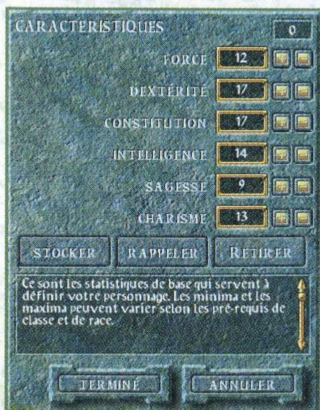
Lorsque l'on m'a annoncé que j'allais faire la solution de Baldur's Gate, j'ai tout de suite attrapé des sueurs froides étant donné l'ampleur de la tâche. Mais heureusement pour moi, je n'étais pas seul et j'avais de puissants alliés, prêts à m'épauler et ressemblant étrangement aux personnages que j'avais dans mon équipe : Kika, Bob, Moulinex et Patate, sans lesquels je pédalerais encore dans la s'moule à l'heure qu'il est.
Plutôt que de faire une solution, pas à pas, de Baldur's Gate, qui n'aurait pas grand intérêt - puisque vous avez la possibilité d'aller presque où vous voulez dès le départ - nous avons opté pour une aide de jeu qui, je l'espère, vous permettra d'exploiter un peu plus ce soft.



CONSEILS DE BASE

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE PRINCIPAL

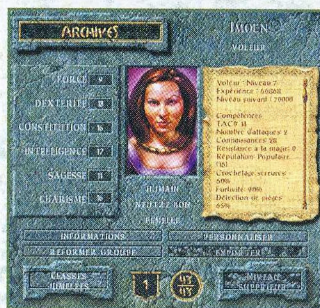
Avant de construire votre personnage principal, faites plusieurs essais afin de bien comprendre tout ce que peuvent vous apporter les différentes caractéristiques. N'hésitez pas à faire plusieurs jets, pour obtenir le meilleur résultat possible, afin d'avoir, au moins, deux caractéristiques béton (17 ou 18). Un personnage de

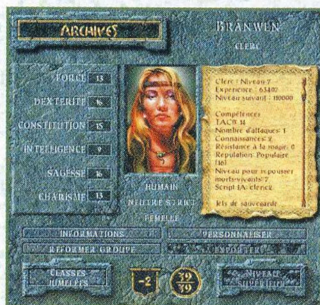


bonne facture devrait être en mesure de combattre, de connaître la magie et de se soigner. À moins de prendre d'entrée de jeu un personnage tri classé, ce qui ne sera jamais rentable à long terme, il vous sera impossible d'arriver à ce résultat. Il est donc préférable de sélectionner une profession vous offrant, en standard, quelques-unes de ces possibilités comme le Clerc, le Paladin ou encore le Rodeur. Les Magiciens et les Voleurs sont à éviter en tant que personnages principaux, les premiers pour leur faible constitution à bas niveaux et les seconds en raison du fait que vous en trouverez rapidement sur votre route, susceptibles de s'intégrer rapidement à votre groupe. Si vous tenez quand même à être Lanceur de sorts ou Voleur, vous pouvez multi-classer vos héros, à condition que vous ayez pris un humain. Par exemple, montez trois niveaux de guerrier pour acquérir un maximum de points de vie, puis entamez ensuite une carrière de sorcier.

FORMER SON ÉQUIPE

Il est préférable de composer votre équipe en incorporant un Magicien, un Clerc, un Voleur et un Guerrier. Au cours de votre progression, vous aurez la possibilité de rencontrer une trentaine de personnages qui pourront s'allier à votre cause ; et dans ce large éventail, vous trouverez les représentants de toutes les professions mono ou multi-classe. Mais avant d'embarquer un personnage, assurez-vous que ce dernier possède un alignement qui corres-





ponde à vos caractéristiques de base afin de former un groupe homogène et surtout pour éviter les conflits internes qui pourraient vous nuire dans certaines situations.







Par exemple, lorsque vous commettez un vol ou une effraction, il est préférable de le faire à l'écart du groupe afin de ne pas heurter la sensibilité de certains membres de votre équipe. Inversement, si vos personnages sont foncièrement mauvais, les bonnes actions ne seront pas forcément bien perçues par le reste du groupe...

GÉRER SON INVENTAIRE

Vous serez assez vite confronté au problème de place dans votre inventaire ; et pour pallier ce genre de tracasserie, vous devez savoir que vous pouvez empiler certains objets, lorsqu'ils sont identiques, dans une même case comme des flèches, des pierres ou des potions. N'hésitez pas à bourrer le carquois de vos compagnons pour embarquer le maximum de munitions. Lorsque vous aurez un objet important à prendre avec vous, tel un cadavre, utilisez une potion de force ou un sort adéquat qui vous permettra d'augmenter vos capacités.

LES ARMES

Il est vital d'attribuer des points de compétences pour des armes courantes (épées, arcs, frondes, arbalètes) et il est de bon ton d'avoir au moins deux Archers dans votre équipe. La fronde est une arme à ne pas négliger, puisqu'elle vous permet de conserver un bouclier. De plus, elle permet aux Magiciens de prendre une part active aux combats lorsque les sorts viennent à manquer. Et l'avantage de l'arc est que vous pourrez récupérer un maximum de flèches sur les champs de bataille. Au début, n'achetez que les munitions de base par souci d'économie, car vous trouverez des flèches très performantes sur certains cadavres. En ce qui concerne les billes et les carreaux, il sera beaucoup plus rare d'en récupérer gratuitement.

LES PROTECTIONS

Équipez rapidement vos personnages d'armures, de boucliers et de casques lorsque c'est possible, sans toutefois exploser votre budget ; car là encore, vous trouverez de quoi vous équiper sur les champs de bataille. Si vous êtes suffisamment économe, vous n'aurez aucun mal à vous acheter, par la suite, divers équipements d'excellente qualité, notamment dans la forge de Berégost. Bon plan, si vous entrez dans ladite forge juste avant la nuit, vous vous retrouverez tout seul dans la place lorsque vous sortirez du mode dialogue. Du coup, profitez-en pour vous servir, c'est gratuit !

Inutile de vous ruiner en potions diverses, car elles sont assez coûteuses et vous en trouverez facilement en cours de route.

Prévoyez cependant quelques potions anti-feu pour le combat final...





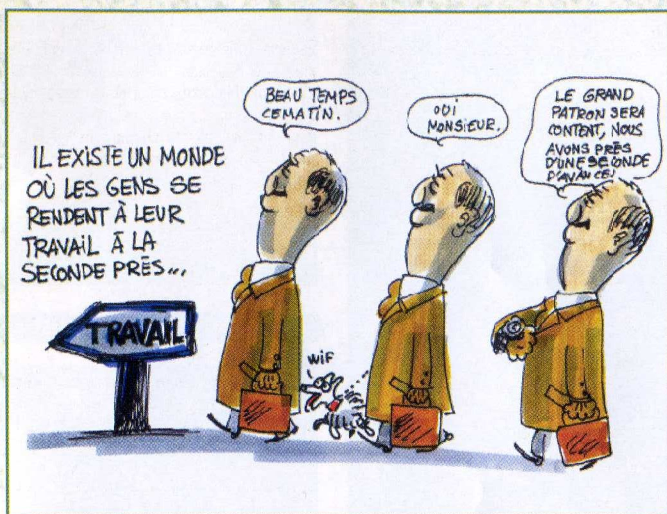
LES OBJETS MAGIQUES

Vous devez absolument identifier les objets avant de vous en servir ou de les porter, si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises. Il faut savoir qu'un objet identifié se revendra beaucoup mieux.

LES COMBATS

Un petit détail qui a son importance, lors des combats : n'hésitez pas à configurer la pause automatique (« par tour » et « arme inutili-

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



sable »), afin de ne jamais vous laisser déborder. Vous pourrez, de cette manière, contrôler à tout moment chacune des actions de vos personnages, quelle que soit la tournure des événements.
À propos de tournure justement (eh !), il peut être pratique d'occuper un adversaire en tournicotant autour, pendant que les archers l'arrosent à bonne distance.
Pour les gros balèzes en groupe, le commando « boule de feu » reste une valeur sûre à condition de disposer d'une protection (sort, potion ou robe) ignifugée. Mieux encore, vous pouvez lancer un sort d'invisibilité sur un personnage, puis l'équiper de fioles d'huile explosive. Ces dernières font de gros dégâts (idéal pour les araignées et squelettes) et n'annulent pas l'invisibilité lorsqu'on les lance. Si le personnage n'est pas protégé, des « bottes de rapidité » devraient le tirer d'affaire.
Lorsque vous êtes confronté à un groupe d'adversaires, reprenez une ancienne sauvegarde et approchez-les de façon à ne pas les « découvrir » d'un seul coup. En effet, tant que vous ne voyez pas un adversaire, lui non plus ne vous voit pas. Enfin, ne négligez pas la puissance de « charme personne » et surtout « charme animal », qui permettent de monter les adversaires les uns contre les autres. Très pratique pour les ours et autres loups.



LA SOLUTION

Nous allons maintenant entrer dans le vif du sujet, en vous indiquant la marche à suivre, sans toutefois trop entrer dans les détails. Nous reviendrons plus tard sur les quêtes les plus intéressantes et les objets qui vous seront les plus indispensables et surtout les plus difficiles à trouver.

CHÂTEAU-SUIF



Commencez à fouiller un peu partout et effectuez les diverses petites quêtes qui se présenteront, histoire de vous faire la main. Retrouvez le livre caché dans les bottes de foin, récupérez l'épée du garde, sans la lui donner, pour commencer à vous équiper ; puis lorsque vous serez prêt, allez trouver Gorion qui vous attend à côté des jardins.
Lorsque vous partirez sur les routes, vous tomberez dans une embuscade, et Gorion perdra la vie. Lorsque vous rencontrerez Iomen, engagez-la, elle très mignonne et particulièrement compétente. Ensuite, revenez sur le lieu du crime pour récupérer le maximum d'objets, puis dirigez-vous vers Brasamical.

BRASAMICAL

Entrez dans l'enceinte et sauvegardez, MAINTENANT ! Ensuite, allez vers l'auberge où un chasseur de prime vous attend. Quoique vous fassiez, vous ne pourrez échapper à la castagne, et il vaut mieux pour vous que quelques Gardes se trouvent dans le secteur. C'est plus ou moins aléatoire, d'où l'intérêt d'avoir une sauvegarde. Lorsque vous serez dans l'auberge, vous trouverez deux personnages susceptibles de se joindre à vous : Jaheira et Khalid. Je vous conseille de les prendre avec vous, car ils vous seront très utiles. Discutez avec tout le monde pour récupérer des quêtes, en particulier celle





où vous devrez nettoyer une maison remplie d'araignées. Je vous conseille de revenir plus tard, avec des sorts d'antipoison.

BERÉGOST



Vous trouverez une multitude de petites quêtes dans cette ville. Vous aurez la possibilité d'être enrôlé par un Barde, dans le centre-ville, afin de protéger une femme appelée Silke. Si votre alignement est plutôt bon, dégommez-la pour gagner un peu plus d'argent et de la réputation. En entrant dans l'auberge de Feldpost, vous serez pris à partie par un forcené qui a perdu son fils. Ne vous battez pas avec lui, et résonnez-le jusqu'à ce qu'il vous fiche la paix. Cela vous permettra de gagner 900 points d'expérience. Vous pouvez faire un tour à l'ouest de Berégost : vous y trouverez un petit château nommé Haute Haie, de nombreux ennemis à combattre (squelettes et Gnolls) et un mage entouré de deux Golems. Parlez tout de suite au mage avant de vous faire repérer par les golems. C'est principalement ici que vous pourrez apprendre de nouveaux sorts. Pensez à sauvegarder, avant de les mémoriser car ça ne marche pas toujours du premier coup.

NASHKEL

Vous allez vous faire agresser par une Sorcière assez pénible, qui vous donnera du fil à retordre. À côté de l'auberge, un commerçant vous demandera de lui rapporter des peaux de loups des glaces. Chaque peau vaut 500 pièces d'or et rapporte 900 points d'expérience. Avec un peu de chance, vous devriez en récupérer quelques-unes, en allant à la forteresse Gnoll. Un peu plus bas, vous tomberez sur un personnage nommé Minsc, qui vous demandera de voler au secours de sa dulcinée. Acceptez le deal, si vous voulez augmenter vos points d'expérience.
Si votre alignement est bon, n'acceptez pas la quête du magicien qui attend sur le pont de pierre, à l'ouest.

FORTERESSE GNOLL



Attention, avant de vous engager sur le pont de corde, je vous conseille d'être en pleine possession de vos moyens, car ça va cartonner dans tous les sens. Avant d'entrer dans la forteresse, descendez vers le sud afin de visiter quelques grottes et vous faire les dents sur quelques monstres. Lorsque vous aurez nettoyé le bas de la carte, allez dans la forteresse où vous devrez affronter une quantité impressionnante de Gnoll. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous pourrez délivrer Dynahéir, une magicienne. Je vous conseille de l'enrôler car elle vous sera d'une



grande utilité pour la suite du jeu. Ne ressortez surtout pas de la carte par le nord. Il y a en effet de fortes chances que vous soyez obligé de rebrousser chemin et là, surprise, tous les gnolls se sont régénérés. Retournez ensuite à Nashkel pour vendre les peaux que vous avez récupérées et acheter des munitions.

MINES DE NASHKEL

Descendez dans la mine en visitant chaque recoin, et tout en vous méfiant des pièges. Après une longue balade, vous rencontrerez Mulahey, chef des Kobolds et qui n'est pas votre ami. Lors de l'affrontement, faites en sorte que toute votre équipe se focalise sur lui sans vous soucier des autres ennemis, de manière à vous en débarrasser le plus rapidement possible. Désamorcez le piège du coffre et servez-vous avant de rejoindre la surface. Pour remonter en vitesse, sortez de la grotte où vous venez de triompher et contournez le bassin par la droite, jusqu'à ce vous trouviez une sortie. Lorsque vous ressortirez, ne remontez pas vers le nord car vous risquez de tomber sur des Amazones assez méchantes. Retournez à Nashkel, pour tailler une bavette avec le maire, puis allez faire le plein de munitions au magasin et achetez également un sort de dé-pétrification. Avant d'aller à l'auberge de Feldpost qui se trouve à Berégost, visitez les cartes adjacentes afin de vous gonfler un peu.

FESTIVAL

Vous pourrez récupérer pas mal d'objets dans cette carte, en visitant les tentes et les alentours. Vous aurez aussi la possibilité de libérer Branwen, qui est transformée en statue de pierre et que vous pourrez intégrer à votre équipe.



PONT DE FLAMMEVIN



Dans cette zone, vous allez vous faire agresser de toutes parts. Avant de descendre dans les souterrains, allez à l'est de la carte où vous affronterez quelques monstres, et vous aurez alors la possibilité de récupérer un vase maudit d'où sortira un mauvais génie qui vous rapportera 3500 xp.

Sur la pile sud-est, vous trouverez un passage secret conduisant aux souterrains. Il existe également un passage reliant les souterrains du pont et les caves de l'auberge de Gullykin et un autre dans le sous-sol de la hutte la plus au nord-est du village. Au programme, pas mal de kobolds équipés de flèches de feu.

AUBERGE DE FELDPOST

Lorsque vous serez dans l'auberge, soyez en forme avant de monter à l'étage pour interroger Tranzig. Ce dernier doit vous avouer où se situe le camp des bandits. Lorsque vous l'aurez trucidé, votre carte sera mise à jour et vous pourrez voir le camp des bandits, juste au-dessus de Valped.







CAMP DES BANDITS

Lorsque vous arriverez sur le territoire des Bandits, je vous déconseille de leur rentrer dedans tout de suite. Il est préférable de tourner autour du camp pour en avoir le moins possible sur le dos, puis, lorsque vous aurez fait le ménage, vous pourrez commencer à visiter les huttes et vider les coffres. Avant d'entrer dans la tente principale pour une petite bagarre, il est préférable que vous soyez en pleine forme avec une petite sauvegarde à la clé. Profitez-en d'ailleurs pour faire les coffres situés à l'extérieur de la tente. Lorsque vous aurez remporté le combat, désactivez le piège qui se trouve sur le coffre, puis prenez tous les documents qui se trouvent à l'intérieur. Après lecture des documents, votre carte sera mise à jour, faisant alors apparaître de nouveaux lieux appelés Bois-Manteau.

BOIS-MANTEAU 1

Vous allez être agressé de toutes parts dans cette partie du jeu, et si vous êtes un peu limite en expérience, je vous conseille fortement de revenir lorsque vous serez plus solide. Le premier bois n'est pas riche en quêtes et vous n'aurez pas trop de problèmes à le traverser. Vous rencontrerez surtout des Tasloï. Fouillez-les bien, l'un d'eux est équipé d'une cape de non-détection. Ça doit être pour ça qu'on appelle le coin Bois-Manteau. Vous verrez un chasseur poursuivi par des Druides, auxquels vous pourrez filer un coup de main. Vous trouverez aussi, sur votre chemin, un guerrier qui vous proposera une chasse aux Wivernes (les dragons locaux). Dirigez-vous ensuite vers l'ouest pour sortir de la zone.

BOIS-MANTEAU 2



Vous parlerez à un homme qui vous demandera de retrouver son frère. Acceptez la quête, puisque de toute façon vous trouverez ce dernier dans une grotte. En avançant, vous trouverez la fameuse grotte dans laquelle vous devrez combattre un troupeau d'araignées enragées.

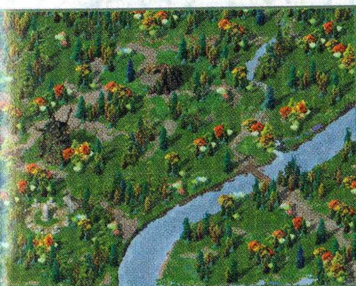




Vous risquez d'en baver, si vous êtes mal outillé. Lorsque vous aurez fait le ménage dans la grotte (au besoin, utilisez la stratégie du « commando boule de feu »), vous trouverez le cadavre du frangin et surtout une magnifique épée, dans un coffre dissimulé au centre de la toile. Emportez le cadavre avec vous, pour le ramener à son frère, puis sortez de la zone par le nord-ouest.

BOIS-MANTEAU 3

En explorant la zone, vous rencontrerez des Druides de l'Ombre qui vous attaqueront à coup



sûr, si Jaheira est dans votre équipe. Un Barde vous proposera de se joindre à vous et de kidnapper une jeune femme à la porte de Baldur. Si vous avez une solide équipe, je vous déconseille de le prendre avec vous ; mais vous pouvez toujours accepter la quête, ça mange pas d'pain. Vous trouverez aussi un arbre creux, dans lequel vous pourrez effectuer quelques larcins et une grotte où vous récolterez quelques points d'expérience moyennant une petite bataille. Sortez de la zone par le nord-est.

BOIS-MANTEAU 4

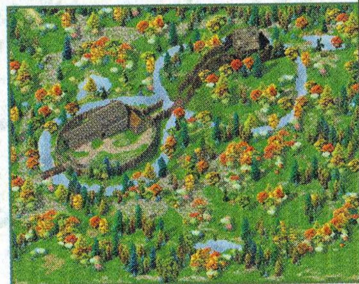
Avant de vous engager sur la passerelle, faites le tour des environs afin de prendre quelques points d'expérience. Puis entrez dans le vif du



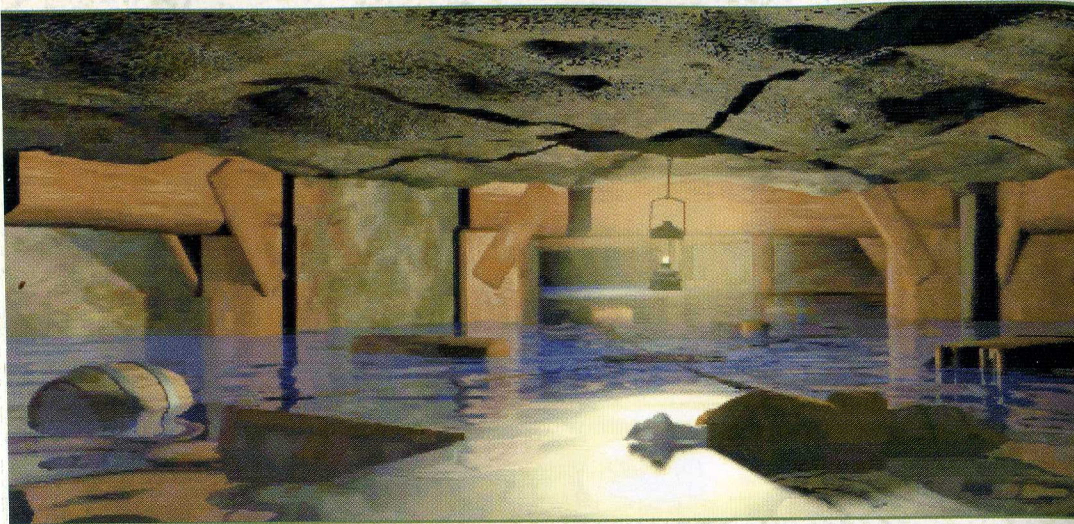
sujet, où vous attendent quelques combats sympathiques. Continuez votre chemin jusqu'à une grande cabane en bois, qui vous permettra de descendre dans les mines de Bois-Manteau.

MINES DE BOIS-MANTEAU

À l'intérieur de la mine, parlez à tous les mineurs, et notamment à celui qui se trouve sur la droite en entrant, et qui vous proposera d'inonder la mine. Il vous demandera de lui ramener la clé qui permettra de retirer le bouchon en obsidienne. Pour accéder aux niveaux inférieurs, vous devrez aller vers le sud. Sauvegardez aussi souvent que possible lorsque l'occasion se présentera, car vous rencontrerez une forte résistance. Il est possible de dormir dans la mine, et je vous conseille d'insister plusieurs fois lorsque vous êtes à court de pouvoirs. Vous trouverez de nombreux pièges dévastateurs qui peuvent ruiner tous vos espoirs, si vous ne les désamorcez pas. Il faut notamment faire attention aux pièges qui génèrent des Horreurs Guerrières. Rien que le nom craint. Restez donc constamment sur vos gardes. Vous tomberez sur un prisonnier qui vous demandera 100 pièces d'or, pour libérer ses camarades. N'hésitez pas à les lui donner, pour récupérer des points d'expérience. Vous finirez par rencontrer Davaeorn, qui n'a pas l'intention de vous laissez partir vivant. Ce dernier est terriblement efficace, et vous allez le sentir passer. Si vous possédez le sort de la toile d'araignée, n'hésitez pas à le balancer en gardant votre équipe à bonne distance ; ceci l'obligera à effectuer un grand nombre de jets de sauvegarde. Pendant ce temps-là, mettez tout le monde à contribution en balançant tout ce que vous avez dans votre arsenal. Bien mené, vous devriez le réduire à néant sans trop de dégâts. Avant de ressortir de la mine, dépouillez tous les







coffres ; et si certains vous résistent, vous trouverez une potion destinée à votre Voleur, qui lui permettra d'augmenter ses capacités pendant trois heures (cela semble identique au sort de chance). Profitez-en, car vous allez pouvoir vous remplir les poches à ras bords et récupérer plusieurs objets qui vous seront très utiles pour la suite. Retournez ensuite voir l'esclave, afin que ce dernier puisse inonder la mine ; ce qui vous fera gagner 2 000 points d'expérience.

PONT DE BALDUR

Avant de vous engager sur le pont de Baldur, vous devrez traverser une zone où vous allez rencontrer des coléoptères géants très agressifs : ce sont des Ankhegs. Vous trouverez une grotte, à côté des maisons. Vous devrez y entrer pour tuer quelques Ankhegs et récupérer plusieurs objets et un cadavre que vous devrez ramener au personnage qui habite la ferme à côté. Récupérez une tête, que vous devrez apporter à la forge de Berégost, pour la fabrication d'une armure spéciale. Lorsque vous parlerez au Forgeron, ne lui vendez surtout pas la tête et dialoguez jusqu'à ce qu'il décide de vous fabriquer une armure moyennant la somme de 4 000 pièces d'or. Vous ne pourrez malheureusement en prendre possession que dans une dizaine de jours (sinon voir tips).



Il est préférable de la posséder avant d'entrer dans Baldur, tout comme l'armure d'Ombre que vous pourrez acheter pour environ 15 000 pièces d'or. L'armure d'ombre sera destinée au Voleur de votre groupe, pour améliorer son camouflage lors des opérations de furtivité. Au bout du pont de Baldur, vous tomberez sur un garde qui vous demandera d'où vous venez. Le capitaine La Balafre vous proposera ensuite d'enquêter aux Sept-Soleil.

BALDUR PARTIE EST

Allez directement vers le dôme des objets magiques et faites quelques emplettes, si nécessaire. Si vous n'êtes pas maladroit, vous pouvez dérober la cape de nymphe au vieux Druide sans qu'il s'en aperçoive. Prenez ensuite l'escalier qui se trouve sur la droite pour arriver dans une pièce où vous allez affronter quelques druides. Lorsque vous les aurez trucidés, ressortez du magasin pour identifier les objets que vous aurez récupérés. Parlez à l'homme avant de sortir, pour mettre votre journal à jour. Il est fort probable que vous serez abordé par un passant. Il vous demandera d'aller voir son maître. Acceptez sa proposition pour rencontrer le chef des Voleurs, qui vous demandera de bosser un peu pour lui. Puis, en fouillant les alentours, vous trouverez 2 mercenaires que vous ne devrez pas tuer.

DOMAINE D'OBÉRON

Vous trouverez cette grande maison dans le centre-ville, juste à droite du temple blanc. Dis-





cutez avec la Gouvernante, en vous faisant passer pour le nouveau domestique. Si vous avez toujours vos armes sur vous, il est inutile de faire une tentative. Montez au troisième étage, sans vous faire repérer, puis allez dans la chambre de gauche pour dérober les objets qui se trouvent dans la commode en charmant les personnes présentent. Évitez la pièce du haut. Vous retournerez ensuite à la guilde des Voleurs pour empocher ce qui vous est dû, puis vous pourrez éliminer le mage en toute sérénité.

QUÊTE DE L'ANTIDOTE

En vous baladant dans le centre-ville, vous serez pris à partie par le frère des Chasseurs que vous avez trucidés. Vous pourrez récupérer une arbalète magique (arbalète de vitesse, 3 attaques par tour) sur son cadavre, sans avoir à en rougir. Un peu plus loin, vous tomberez sur l'un des Mercenaires qui vous a menacé précédemment. Ce dernier vous annoncera que vous êtes empoisonné et qu'il peut vous refiler l'antidote si vous le libérez d'un sort. Faites un tour sur la place du marché pour discuter avec la prêtresse et le devin, puis descendez au sud de la ville. La bougresse vous demandera de lui rapporter un livre que vous pourrez trouver dans la Maison de la Dame. Passez par la « Sirène Rougissante » pour affronter un Ogre mage.

CRÂNE DE KEREPH

Vous aurez l'occasion de retrouver un Basilic supérieur dans les entrepôts, au sud de la ville, puis un nain vous donnera 1 800 pièces d'or et 1 300 points d'expérience. Dans des caisses, au sud de l'entrepôt au Basilic se trouvent des gantelets très très cools. Entrez dans la dernière maison pour rencontrer un boiteux qui vous demandera de retrouver un crâne caché derrière un tableau, au premier étage, sur la gauche des « Trois vieilles chopes ». Apportez votre trophée à la Maison de la Dame, puis retournez discuter avec le boiteux.

QUÊTE DE TREMAIN

Vous tomberez sur un môme, au nord de la Maison de la Dame, qui vous amènera à Tremain qui cherche son fils. Vous devrez payer la prêtresse qui se trouve dans le centre-ville, au sud, pour ramener encore un cadavre. Si vous avez résolu la quête proposée par une prêtresse juste en dessous de Baldur, vous n'aurez rien à débourser.

QUÊTE DE YAGO



Vous serez abordé par une femme au nord-es[t] de la ville. Elle vous demandera de lui rapporte[r] une antidote que détient le mage Yago. Vous l[a] trouverez sur le bateau, et dans la cale vou[s] pourrez vous occuper de Yago. Vous devre[z] ensuite ramener la potion à « l'Esturgeon sautillant ».

QUÊTE DE RAMAZITH

Placé devant une tour au nord de la ville, Rama[zi]th vous demandera de porter secours à un[e] nymphe détenue par Ragevite qui habite [à] l'ouest de la ville, dans une vaste demeure a[u] centre de l'écran. Usez de diplomatie auprès d[e] ce dernier pour qu'il la libère, afin d'obtenir un[e] mèche de cheveux. Faites un saut au magasi[n] d'objets magiques pour vous faire tisser un[e] cape de charisme. Retournez voir ensuit[e] Ramazith et ses gueux pour en découdre. S[i] vous avez déjà subtilisé la cape, vous n'en aure[z] pas une nouvelle.

QUÊTE DU CROQUE-MITAINE

Vous trouverez deux jumelles au nord-ouest q[ui] ont peur du croque-mitaine. Vous tomber[ez] ensuite sur un dénommé Gervisse accusant Vo[...] tine, qui certifie que ce dernier est un voyeu[r]



Débarrassez-vous de Voltine et retournez voir les jumelles.

SEPT SOLEILS

Descendez au sud-ouest pour trouver le bâtiment, puis entrez à l'intérieur par effraction. Faites le ménage à l'intérieur, puis allez faire votre rapport à La Balafre qui stationne au sud-ouest de la ville et qui vous proposera d'aller explorer les égouts.

ÉGOUTS

Vous trouverez les égouts à l'est de la ville. Vous devrez les fouiller en totalité, avant de retrouver La Balafre qui vous enverra voir le Duc Eltan. Ce dernier vous demandera d'aller faire un tour au Trône de Fer, ce que vous ne devrez pas faire dans l'immédiat. Si vous avez récupéré un cadavre, remettez-le au nécromancien Arkion. Dans les égouts, sévissent des vers et un ogre mage. Si ce dernier vous pose des problèmes, achetez une flèche tueuse (ne liquidez que les ogres mages) au magasin de magie. Attention, une seule flèche de ce type est à vendre. Sur l'ogre, récupérez un bijou. Il vous permettra de résoudre une quête chez Ellcar Ecu D'argent, dont vous parlera La Balafre à votre retour.

QUÊTE DU CASQUE DE BALDURIEN

Allez trouver le mage Degrodel, qui réside au centre de la partie nord-ouest de la ville. Après une petite friction avec des rôdeurs, vous trouverez le mage dans le salon. Il vous proposera de retrouver le Heaume de Baldurien qui est dans une maison, juste à côté du palais. Vous trouverez des hommes pétrifiés, que vous devrez libérer afin de récupérer le casque. Vous devrez ensuite aller à l'auberge « Le Heaume et la Cape » pour récupérer le casque derrière un tableau situé au premier étage. Vous trouverez la cape de Baldurien en possession d'une tepu, dans le bordel souterrain des égouts. Insistez pour l'obtenir. Vous rencontrerez aussi un couple de magiciens plutôt lourds. Le mieux est encore de les occuper avec une bonne vieille invocation de squelettes et de les maintenir au chaud à distance. Attention aux balles perdues, on a vite fait de massacrer un innocent et de perdre 10 points de réputation.

TRÔNE DE FER

Vous trouverez le bâtiment du Trône de fer au sud-ouest de la ville, où vous devrez mener un rude combat au premier étage. Lorsque vous sortirez vainqueur de cette confrontation, retournez voir le Duc pour être téléporté à Château-Suif. Le personnage principal doit avoir un emplacement libre ; car avant la téléportation, on vous confie un bouquin qui permet d'entrer à Château-Suif.

CHÂTEAU-SUIF

Vous êtes de retour au point de départ. Vous trouverez une maison au nord de la carte, dans laquelle réside un prêtre. Vous devrez discuter avec lui. Allez ensuite dans la bibliothèque que vous devrez fouiller pour mettre à jour votre journal. Allez dans la chambre de Gorion qui se trouve à l'étage, (la troisième à gauche) pour récupérer quelques bricoles. Puis montez au troisième étage, où vous trouverez les chefs du Trône de Fer. Esquivez-les et montez encore pour vous retrouver accusé de meurtre. Vous serez enfermé dans une prison, et après avoir été libéré, vous vous retrouverez dans les catacombes.

CATACOMBES

Récupérez le maximum d'objets dans les tombeaux, et prenez la sortie qui se trouve vers la droite de la carte. Vous rencontrerez de nombreux personnages connus qui essaieront de vous abuser, et qui en réalité sont des Dopplegangers. Exterminez-les, puis continuez votre progression pour sortir et arriver dans des cavernes.

CAVERNES

Soyez en forme avant d'entamer cette zone, car vous allez avoir de la compagnie. Au programme, quelques araignées bien lourdes également. Lors des déplacements, veillez bien à ce que vos personnages ne s'éparpillent pas dans les couloirs, sinon vous passerez votre temps à réveiller les araignées. Ensuite, vous tomberez sur un groupe de Mercenaires qui ne vous feront pas de cadeau. Allez ensuite au sud de la carte pour trouver la sortie, sur la rive droite. Vous discuterez avec





un Mercenaire qui vous donnera quelques informations avant de retourner à la porte de Baldur.

PORTE DE BALDUR

Discutez avec la populace, avant d'être une nouvelle fois mis sous les verrous. Lorsque vous serez dans la prison, allez discuter avec le prisonnier tapis dans sa cellule, en bas à gauche. Faites-le parler pour qu'il vous dise où se trouve la sortie. À l'air libre, vous serez constamment agressé par les soldats que vous croiserez sur votre chemin. Vous devrez les charmer avec la cape de charme. Si vous ne possédez pas la cape, vous devrez retourner dans les égouts pour échapper aux gardes ou courir. Sauvegardez souvent, les patrouilles sont aléatoires. Quoi qu'il en soit, il vous faudra retourner au Trône de fer.

TRÔNE DE FER

Lorsque vous arriverez devant le bâtiment, vous verrez pas mal de gens se tirer en courant. Montez dans les étages, et annoncez à Grégor que vous venez pour dessouder Sarevok. Allez au dernier étage pour vous fritter avec une Magicienne, qui n'est autre que la femme de Sarevok. Lorsque vous en aurez fini avec elle, récupérez les documents en sa possession. Puis descendez dans les caves souterraines, là où vous avez trouvé la cape de Baldurien. Vous trouverez un passage dans le sous-sol du bâtiment, en prenant la sortie qui est en dessous, à gauche des égouts.

CAVES SOUTERRAINES

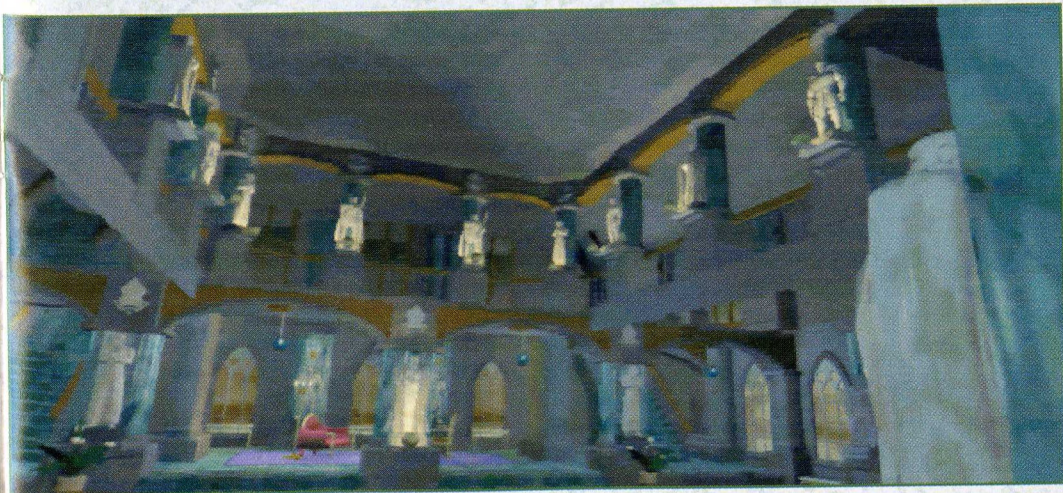
Vous tomberez sur deux assassins, qui peuvent vous causer des problèmes si vous êtes un peu lent à réagir. Lorsque vous les aurez calmés, récupérez l'invitation pour le couronnement de Sarevok au Palais Ducal.

PALAIS DUCAL

Entrez après avoir présenté votre invitation, puis préparez-vous pour une baston en règle. Lorsque vous aurez éliminé les Dopplegangers, Sarevok vous attaquera puis se téléportera comme un grand lâche. Trouvez le dénommé « Ceinture » (Belt dans la VO !) pour lui montrer le carnet que vous avez trouvé au Trône de fer, et vous serez téléporté. Refaites-vous une santé dans la première auberge que vous trouverez, puis descendez dans le dédale. Vous devrez faire très attention aux pièges et à garder la forme. Car tant que vous n'aurez pas trouvé la sortie, vous serez constamment agressé. Allez au centre de la carte, et dirigez-vous vers l'ouest pour sortir de ce cloaque. Une fois dehors, ne tuez pas le mage et allez tout droit en évitant de vous faire trucider en cours de route, avant d'arriver devant le Temple de Bhaal.

SAREVOK

Lorsque vous serez à l'intérieur du temple, essayez de désamorcer les pièges sans vous faire repérer (potion de voleur bienvenue). Évitez de vous balader à droite de l'écran, les Horreurs guerrières pullulent (ils sont en bandes d'au moins, euh, deux). Attaquez-vous à Sarevok en vous focalisant uniquement sur lui. Quelques potions anti-feu peuvent s'avérer utiles, ainsi qu'un sort ou un anneau d'action libre. Attention, Sarevok est totalement



SOLUTION BALDUR'S GATE

CHEATS MODS

HANTS

Si vous êtes un peu bloqué dans vos déplacements, ce qui est rare, ce tips vous permettra de déplacer votre personnage dans un espace libre.

THEGREATGONZO

Lancez ce tips pour faire apparaître une dizaine de poulets enragés, qui prendront votre défense en toutes circonstances.



FIRSTAID

Cette astuce vous permettra, à tout moment, de récupérer dans votre inventaire 5 potions de soins et 5 remèdes contre le poison.

CRITICALITEMS

Ce cheat vous permettra de récupérer, dans votre inventaire, des objets précieux dont vous avez absolument besoin pour ne pas être bloqué dans le jeu.

COWKILL

Lorsque vous activerez ce cheat, vous récolterez un parchemin dans votre inventaire qui permet de lancer une incantation pour faire tomber une vache sur la cible de votre choix.



étanche à toute forme de magie. L'idée de base est de booster un personnage au maximum à l'aide de potions, et de l'envoyer au front le mieux équipé possible. Des tonnes de monstres (que vous aurez bénis) devraient également l'occuper. Pendant ce temps-là, vous pourrez tirer de loin. Une tactique payante consiste à envoyer un voleur tenter un backstab. Ah oui, j'ai complètement oublié de vous parler des autres Magiciens. Occupez-les aussi avec des streums. Voilà, il ne vous reste plus qu'à savourer la fin, et surtout à conserver bien au chaud vos sauvegardes dans un coin...

TIPS

Voici en vrac quelques tips, qui pourront peut-être vous aider dans certaines situations.

Pour activer ces cheat modes, vous commencerez par aller dans la racine de votre dossier Baldur et éditer baldur.ini (avec le notepad par exemple). Dans ce fichier, vous devrez ajouter, la ligne suivante : cheats = 1. Juste en dessous de « game option », sauvez votre fichier puis démarrez le jeu. Lorsque vous serez dans le jeu, vous devrez appuyer sur Ctrl et TAB pour faire apparaître une ligne supplémentaire en bas de votre écran. Vous n'aurez plus qu'à entrer le cheat de votre choix, et appuyer ensuite sur ENTER pour l'activer. Entrez la ligne complète, y compris la mention Cheats et les deux points. Nous avons délibérément omis 3 cheat code qui rendent le jeu trop facile. Si vous êtes du genre à jouer à Diablo en mode invincible/invisible, circulez, y a rien à voir.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience sont limités à 89 000, ce qui veut dire que certains des personnages ne dépasseront pas le niveau 7, voire 4 ou 5 pour les multi-classés. Ce n'est pas trop grave, car vous pourrez garder vos personnages et les importer dans la suite du jeu qui devrait sortir sous peu. N'utilisez pas de programmes permettant de passer outre cette limitation. Vous ne pourriez plus importer vos personnages dans l'addenda.

Il est préférable d'arriver à Baldur en ayant ses personnages boostés au maximum. Cela n'est pas trop difficile lorsque l'on a un peu de patience. Mis à part certaines quêtes qui rapportent des points, les différents combats que vous livrerez peuvent vous rapporter beaucoup plus. Par exemple, lorsque vous arriverez à Nashkel et que le marchand vous parlera des loups des glaces, vous pourrez commencer à vous en mettre plein les poches. Les loups des glaces vous rapportent 975 points d'expérience, et vous en trouverez pas mal en bas de la carte. Cela vous permettra de faire un sacré bond en avant, dès le début du jeu, même si ces derniers sont un peu coriaces. En longeant la côte, dans la zone du phare, vous tomberez sur des sirènes qui valent environ 2 000 points chacune. Les ours sont aussi très pratiques, car ils ne sont pas très dangereux. Vous en trouverez beaucoup. Lorsque vous commencerez à être suffisamment costaud, vous trouverez une zone, juste avant le pont de Baldur, symbolisée par une petite maison. Dans cette map, vous pourrez vous battre contre des Ankhegs, une espèce de ver de terre géant, qui rapporte 1 400 points par tête. Il est préférable de les affronter au corps à corps, afin d'éviter leurs projectiles. Vous trouverez, sur votre chemin, des Basilic qui évoluent à l'est de Beregost Ces charmantes créatures vous rapporteront 1 400 points par tête, dont l'une, Basilic supérieur, vaut 7 000 points. Si vous dégommez Drizzt, vous prendrez 12 000 points d'un seul coup. Même si ce dernier est redoutable, le jeu en vaut la chandelle. Lorsque vous traverserez la carte à grandes enjambées, vous tomberez dans des zones transit qui n'apparaissent pas sur la carte et qui, bien souvent, vous feront combattre des ennemis intéressants. C'est aussi un excellent moyen de gagner des points, lorsque vous changez de carte.



OBJETS DE VALEUR

Voici l'emplacement de quelques objets, qui devraient vous faciliter la vie.

ARMURE DE MITHRIL ET CIMETERRES DE GLACE

Fouillez les territoires qui se trouvent à l'ouest de Nashkel, et en dessous de Haute Haie pour tomber sur le fameux Drizzt qui vous demandera de l'aider à éliminer une horde de gnolls. Aidez-le, puis ensuite vous devrez le tuer pour récupérer sa panoplie composée de l'Armure de Mithril (cottes de mailles +4) et deux Cimeterres de glace +3. Vous pouvez, dans un premier temps, essayer de lui voler quelques objets avant de commencer le combat. Ne comptez pas le battre avec une main attachée derrière le dos, car ce dernier est redoutable. Vous devez impérativement l'immobiliser, car Drizzt se déplace très vite et cause d'énormes dégâts lorsqu'il est au contact. Pour le neutraliser, vous devrez invoquer une grosse quantité de monstres, afin de l'encercler. Puis vous pourrez ensuite lui tirer dessus en restant à bonne distance. Si vous réussissez, vous ferez une excellente opération, surtout si vos personnages ne sont pas encore au top. Car vous récolterez 12 000 points d'expérience, et ces 3 items qui vous changeront la vie.

ÉPÉE VARSCONA

Pour récupérer cette épée, vous devrez vous rendre à la mine de Nashkel et descendre en bas, à gauche de la carte, pour trouver un sculpteur nommé Prisme, à côté de son échafaudage. Ce dernier vous demandera de le protéger, ce que vous devrez accepter. Vous devrez combattre Loup-Gris, qui possède la fameuse épée (Epée longue +2) ; et lorsque vous l'aurez tué, vous gagnerez 1400 points d'expérience. Retournez voir Prisme un peu plus tard pour acquérir 1 000 points d'expérience supplémentaire, et 1 point de réputation.

ANNEAU DES ARCANES

Cet anneau est particulièrement intéressant, puisqu'il double la quantité de sorts du premier niveau qu'un mage peut mémoriser. Pour l'obtenir, vous devrez aller à Brasamical et longer le bas de la carte par la droite, pour trouver l'anneau au pied d'un sapin. Les coordonnées précises sont X=2553, Y=3761 Aera: AR2300.

Appuyez sur le bouton L de votre clavier pour afficher les coordonnées.

MARTEAU DE GUERRE +2 +1 ELECTRICITÉ

Vous trouverez ce marteau, en liquidant Bassilus qui vadrouille dans une zone qui se trouve sous Haute Haie.

HALLEBARDE +1

Lorsque vous serez à Baldur, vous devrez aller dans le quartier général du Poing enflammé pour récupérer cette hallebarde.

GANTELETS DE DEXTÉRITÉ

Lorsque vous arriverez à la forteresse Gnoll, juste après le pont vous devrez trouver les gants sur un des deux cadavres. Votre dextérité passera automatiquement à 18.

BOTTES DE FURTIVITÉ

Vous trouverez ces bottes en allant au centre de l'école d'Ulster en ruine, un peu sur la droite, lorsque vous rencontrerez une bande de Kobold. L'un d'eux porte ces bottes qui augmentent la furtivité de 35 %.

ARMURES PLATES D'ANKHEG

Pour récupérer cette armure, vous devrez vous rendre à Nashkel, puis aller dans les champs qui se trouvent complètement sur la gauche. Allez vers le champ aux rayures horizontales, à côté du petit sapin pour trouver l'armure. Les coordonnées sont X=185, Y=2767 Area: AR4800.

CAPE DU LOUP

Pour trouver cette cape, vous devrez aller dans la zone symbolisée par un phare, à gauche de Haute Haie. Entrez dans la caverne, en haut à gauche de la carte. Les coordonnées sont X=734, Y=337 Area AR 3601. La zone=3600. Une cape similaire vous attend dans un coffre situé dans la ferme avant l'entrée de Baldur.

PARCHEMIN D'ORBE CHROMATIQUE ET PARCHEMIN DE NUAGE MORTEL

Vous trouverez ces 2 parchemins, juste en dessous de la ville de Nashkel. Lorsque vous serez dans cette nouvelle zone, allez dans la clairière où des arbres se trouvent en haut de la carte. Les coordonnées sont X=1792, Y=412 Aera: AR5300.

BAGUETTE DE GIVRE

Allez à la mine de Nashkel, puis tout en haut de la carte à gauche se trouve un arbre mort dans lequel vous trouverez cette baguette. Les coordonnées sont X=165, Y=178 Aera: AR5400

ANNEAU DE PROTECTION +1

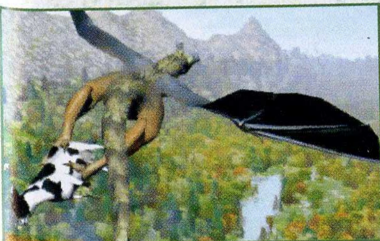
Allez dans la zone, entre Berégost et Brasamical, pour trouver un anneau de protection +1. Les coordonnées sont X=1008, Y=1113 Aera: AR2800

ANNEAU DE RÉSISTANCE AU FEU

Vous trouverez cet anneau dans la zone qui se trouve à l'est de la mine de Nashkel. Les coordonnées sont X=1957, Y=2378 Aera:AR5500

POTIONS

Évitez comme la peste de boire les potions se trouvant dans des bouteilles multicolores. C'est juste un truc marketing pour attirer le gogo. Au mieux, ça ne fait rien ; au pire, juste le contraire. Par contre, ça se revend très bien. Ils sont forts, les gars du marketing.





Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix D'Australie

Afin de fêter dignement le début de la saison 1999 , vous trouverez ici de quoi améliorer vos performances sur le premier Grand Prix de Formule 1, situé en Australie. Oui, on colle à donf à l'actualité, toujours sur la brèche, que nous sommes. Au menu, nous vous proposons trois réglages différents afin de briller aussi bien en qualification que pendant la course (temps sec ou pluvieux). Comme on aime aussi les belles choses, on vous a collé un joli circuit avec un mémo sur les rapports de boîtes et les zones de freinage à respecter pour ne pas trop se bousiller la santé dans un muret. Voilà, il ne vous reste plus qu'à vous entraîner comme des oufs, afin d'exploser rapidement les chronos et d'aller frimer sur la bêta-version du Game Service. Rendez-vous le mois prochain, pour retrouver la même aide de jeu avec les autres circuits.

Reportez-vous aux légendes pour connaître l'endroit où vous devez commencer à freiner, afin de négocier proprement les virages. À noter que par temps de pluie, ces endroits doivent être considérablement reculés, mais ça, vous vous en doutiez. 1R, 2R, 3R, 4R, 5R et enfin 6R correspondent au rapport idéal dans lequel vous devez vous trouver, pour bénéficier de la meilleure accélération en sortie de courbe (1R = première, 2R = seconde, etc.).

LÉGENDES

A : Freinez juste avant le pont.
B : Freinez un peu avant le dernier panneau de pub (jaune) à droite de la piste.
C : Freinez après le début du vibreur gauche.
D : Freinez au niveau du dernier panneau jaune de droite.
E : Freinez à la fin du muret grillagé à droite.
F : Freinez à l'endroit du dernier panneau jaune à droite, après le pont.
G : Freinez au niveau du dernier panneau jaune à gauche.
H : Freinez au dernier panneau jaune avant le virage.
I : Freinez juste après le dernier panneau à droite (flèche).

RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	10 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16,5 ° Inclinaison des ailerons avant : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 48 % Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	27
	Seconde	30
	Troisième	33
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	72 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	72 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 35 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 35 %
Hauteur de caisse	Avant	39 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	1.0 °
	Parallélisme avant-gauche	1.0 °
	Parallélisme arrière-droit	1.0 °
	Parallélisme arrière-gauche	1.0 °
	Carrossage avant-gauche	-4.0 °
	Carrossage avant-droit	-4.0 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.0 °
	Carrossage arrière-droit	-1.0 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	75 %
	Raideur du ressort avant-droit	75 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	63 %
	Raideur du ressort arrière-droit	63 %
	Raideur barre anti-roulis avant	34 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	12 %
Moteur	16 600 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	61 l	
Direction	Angle de braquage	11 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 15 °	
	Inclinaison des ailerons avant : 12,8 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	27
	Seconde	30
	Troisième	33
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	97 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	97 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 35 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 35 %
Hauteur de caisse	Avant	43 mm
	Arrière	70 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	1.0 °
	Parallélisme avant-gauche	1.0 °
	Parallélisme arrière-droit	1.0 °
	Parallélisme arrière-gauche	1.0 °
	Carrossage avant-gauche	-4.0 °
	Carrossage avant-droit	-4.0 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.0 °
	Carrossage arrière-droit	-1.0 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	70 %
	Raideur du ressort avant-droit	70 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	60 %
	Raideur du ressort arrière-droit	60 %
	Raideur barre anti-roulis avant	63 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	55 %
Moteur	16 600 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

Carburant	97 l	
Direction	Angle de braquage	11 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 18,9 °	
	Inclinaison des ailerons avant : 17 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	26
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	35
	Cinquième	38
	Sixième	41

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	97 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	97 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 35 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 35 %
Hauteur de caisse	Avant	43 mm
	Arrière	70 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	1.0 °
	Parallélisme avant-gauche	1.0 °
	Parallélisme arrière-droit	1.0 °
	Parallélisme arrière-gauche	1.0 °
	Carrossage avant-gauche	-4.0 °
	Carrossage avant-droit	-4.0 °
	Carrossage arrière-gauche	-1.0 °
	Carrossage arrière-droit	-1.0 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	70 %
	Raideur du ressort avant-droit	70 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	60 %
	Raideur du ressort arrière-droit	60 %
	Raideur barre anti-roulis avant	49 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	29 %
Moteur	16 430 tr/min	







Melbourne, Grand Prix d'Australie.
Longueur 5 302 m. 58 tours sur 307,516 km à effectuer
(voir légendes p. 16)



Railroad Tycoon

Des mécaniciens foncent à travers les Balkans aux commandes de leur train. Des hommes d'affaires achètent, vendent des actions à tour de bras. D'autres frayent des chemins d'acier à travers la jungle birmane. À Promontory Point, les rails de New York touchent ceux venant de San Francisco, on échange des poignées de main car le Transcontinental est né. Railroad Tycoon est un jeu de stratégie. Pour un peu, on le prendrait pour un jeu de rôles. Vous incarnez un des 40 barons du rail qui, vers la fin du XIXe siècle, s'intéressèrent aux chemins de fer. Choisissez ! Vanderbilt, aux États-Unis avec la compagnie du New York Central, Von Bleichroder en Allemagne ou Isambard Kingdom Brunel, en Angleterre, avec la remarquable Great Western qui desservait les ferries vers l'Irlande. Génie précoce, la légende veut qu'il ne dormait jamais... Ce sont d'ailleurs quelques nuits blanches que vous promet la seule et unique campagne du jeu qui se joue sur 18 scénarios différents de difficulté croissante. Vous pouvez préférer jouer, seul ou à plusieurs, l'un des 12 scénarios autonomes également présents dans le jeu. Et si vraiment rien ne vous satisfait, créez votre propre scénario ex-nihilo ! Pour cela, Railroad Tycoon II intègre un éditeur de cartes extraordinaire.

SCÉNARIOS ET CAMPAGNES

Chaque scénario propose au joueur trois objectifs. Le plus facile vous rapporte la médaille de bronze, le suivant, la médaille d'argent et le plus dur vous permet de décrocher la médaille d'or. En mode campagne, les médailles permettent d'accumuler des points. Quand on rate tous les objectifs, pas de médaille et... adieu les points ! Pour être au top, il faut finir la campagne de 18 scénarios avec un maximum de points (500 points semblent a priori une bonne moyenne.)



CAMPAGNES

Titre du scénario	Localisation	Médaille	
Graine de Fer 1830-1840 10 ans	Région Washington Philadelphie (USA) Façade atlantique	Bronze Argent Or	Baltimore-Washington 4charg idem + Harpers Ferry + 8charg idem + Philadelphie + 12charg
Du blé sous les rails 1847-1870 (1858) 23 ans (11 ans)	Est USA (limite Mississippi) New York-Saint Louis	Bronze Argent Or	New York-Chicago + 8 charg idem + 4 millions Cie idem avant 1858
Le Transcontinental 1862-1882 (1878) 20 ans (16 ans)	Ouest USA (limite Mississippi) L.A.-Saint Louis	Bronze Argent Or	relier Est-côte Ouest + 6charg idem + 10 millions Cie idem avant 1878 + 8 M perso
Ruée vers l'or 1875-1905 (1895) 30 ans (25/20 ans)	Ouest USA (limite Mississippi) L.A.-Saint Louis	Bronze Argent Or	5 millions perso 10 millions perso avant 1900 20 millions perso avant 1895
La politique sur les rails 1904 14 jours	Nord-Ouest des USA-Rocheuses Côte Ouest	Bronze Argent Or	visiter 13 villes en 14 jours visiter 14 villes en 14 jours visiter 16 villes en 14 jours
La grande traversée 1867-1896 29 ans	Canada Extrême Nord des USA	Bronze Argent Or	relier Est et Ouest + 6 charg idem + 20 millions val. nette Cie idem + 50 millions val. nette Cie
Naissance du cheval de fer 1835-1855 20 ans	Royaume-Uni (1 seule compagnie)	Bronze Argent Or	Fortune perso la plus grande idem + 10 millions perso idem + 20 M + Cie seule en jeu
Intrigue sur l'Orient-Express 1850-1889 (87/83)	Europe Brest Constantinople	Bronze Argent Or	Paris-Constant + 24 charg T2T idem avant 1887 idem avant 1883
Le Labyrinthe de fer 1850-1876 (75/74) 27 ans (26/24 ans)	Allemagne Europe centrale	Bronze Argent Or	relier 6 États allemands relier 9 ou 10 États en 1875 relier 11 États + 70 charg 1874
Prochain arrêt : le XXe siècle 1860-1885 (1875)	Europe Brest -Albanie	Bronze Argent Or	posséder 10 M d'industries id + 1 M de bénef industriel/an idem avant 1875
Le col du Brenner 1853-1878 25 ans (22/19ans)	Les Alpes limitées au Tyrol. Munich-Vérone	Bronze Argent Or	Munich-Vérone + 12charg T2T idem en 1875 + 24 charg T2T idem en 1872 + 32 charg T2T

SOLUTION RAILROAD TYCOON

Le rideau de fer se déchire 1991-2020	L'Europe centrale	Bronze Argent Or	Fortune perso 25 M + DK-POL 10 millions perso + Venise 20 millions perso + Istanbul
Croissants ou Rosbif 1850-1890 (1880)	Inde Afghanistan-Tibet	Bronze Argent Or	Panaji-Dehli + 10M industries Calcutta en 1880 Kaboul + Cie seule en jeu
Le samouraï du rail 1870-1899 30 ans	Japon	Bronze Argent Or	relier 4 villes relier 6 villes relier 7 villes + 50 charg/an
La route de la côte 1917-1958 (48/38) 42 ans (32/22ans)	Sud de l'Australie	Bronze Argent Or	50 millions fortune perso idem avant 1948 idem avant 1938
Le train du peuple 1949-1972 (67/62) 23 ans (18/13 ans)	Chine	Bronze Argent Or	10 millions de fonds Cie 20 millions de fonds Cie 1967 40 millions de fonds Cie 1962
Dilemme aux Antipodes 1957-1982 (77/72)	Sud-Est de l'Australie (1 seule compagnie)	Bronze Argent Or	Bénef annuel 1 million idem avant 1977 idem avant 1972
Du Cap au Caire 1890-1930 (16/02) 40 ans (37/13 ans)	Afrique de l'Est (1 seule compagnie)	Bronze Argent Or	Le Cap-Le Caire + 8 char T2T idem avant 1916 idem avant 1902

AUTONOMES

Titre du scénario	Localisation	Médaille	
Britain 1870-1899 30 ans	Royaume-Uni (1 seule compagnie)	Bronze Argent Or	5 millions perso 15 millions perso 40 millions perso
Central Europe 1880-1905 25 ans	Europe centrale	Bronze Argent Or	accès à 6 villes idem + 15 millions perso idem + 40 millions Cie
China 1850-1885 35 ans	Chine	Bronze Argent Or	7 millions perso 20 millions perso 30 perso + Beijing-Zhanjiang
Eastern USA 1880-1905 25 ans	Est USA (limite Mississippi) New York-Saint Louis	Bronze Argent Or	Fortune perso la plus grande idem + Cie transporte le plus idem + 40 millions Cie
Korea 1950-1970 20 ans	Corée Chine-Russie Japon	Bronze Argent Or	20 millions Cie idem + relier Pusan-Chongjin idem + 80 chargements/ an
North America 1900- (multijoueurs)	USA-Canada-Mexique Amérique du Nord et centrale	Aucune	À modifier grâce à l'éditeur. ou bien Jouer jusqu'à la fin des temps.
Scandinavia 1950-1975 25 ans	Scandinavie Allemagne du Nord Russie d'Europe	Bronze Argent Or	15 millions Cie id. + relier Norvège-Allemagne id. + 100 chargements/ an
South America 1875-1905 30 ans	Amérique du Sud Panama-Argentine	Bronze Argent Or	Fortune perso la plus grande idem + 20 millions perso idem + 50 millions perso
Southern USA 1847- 1877 30 ans	Sud des USA Texas Pennsylvanie	Bronze Argent Or	Fortune perso la plus grande idem + 20 millions Cie idem + contrôle 70 % des voies
The Mediterranean 1890-1915 25 ans	Europe du Sud Paris-Madrid-Constantinople	Bronze Argent Or	5 millions perso idem + Cie transporte le plus idem + 55 millions Cie
United States 1900-1935 35 ans	USA Canada Mexique	Bronze Argent Or	10 millions perso idem + 30 millions Cie idem + 50 M perso+50 M Cie
Western USA 1860-1880 20 ans	Ouest USA (limite Mississippi) L.A.-Saint Louis		5 millions perso idem + 40 millions Cie idem + 120 chargements/an

GAGNER À TOUTE VAPEUR

Gagner un scénario n'est pas toujours une question d'argent. Sur 30 scénarios confondus :
-14 scénarios vous proposent de relier ensemble plusieurs villes ou territoires et de transporter des chargements ;
-12 scénarios imposent à une compagnie de réaliser un bénéfice ou d'atteindre un certain nombre de millions de fonds propres ;
-11 scénarios obligent le joueur à atteindre une certaine fortune personnelle ;
-2 scénarios demandent d'acheter des industries (exploitations forestières, scieries, aciéries...) ou de réaliser un certain bénéfice grâce à ces industries uniquement ;
- 4 scénarios sont des jeux à somme nulle car ils imposent au joueur d'avoir la plus grande fortune personnelle, de contrôler 70 % des voies ferrées de la carte ou que la compagnie du joueur reste seule en jeu ;
- enfin, La politique sur rail est un jeu de parcours où le joueur doit faire traverser en 14 jours le maximum de villes au train qu'il contrôle.

Au niveau des contraintes, signalons que quelques scénarios comme Naissance du cheval de fer et Britain, en Angleterre, Dilemme aux Antipodes, en Australie, vous interdisent de créer plus d'une compagnie.

Pour ceux qui ne souhaitent pas remplir ces objectifs, mais qui souhaitent juste jouer au train, Railroad Tycoon II incorpore un mode bac à sable où les trains sont construits sans limite financière et tournent librement. Pour les autres, le but reste de gagner.

LA VOIE À SUIVRE

Pour gagner, l'objectif le plus fréquent consiste à relier deux villes.
Exemple : scénario Graine de Fer, «relier» Baltimore à Washington.
On pourrait croire que c'est facile à comprendre. Pas du tout ! Le verbe « relier » possède un sens très particulier dans Railroad Tycoon II. La compagnie doit construire elle-même une gare dans chaque territoire ou ville (cf plus bas Editeur, (h) les villes, remapper) et une voie contiguë d'une gare à l'autre doit exister. Le propriétaire de la voie et les droits d'accès ne comptent pas dans ce cas.
Il vaut mieux pour cela être actionnaire majoritaire d'une seule compagnie géante, pas de deux ! Sinon, on se retrouve invariablement avec une gare à chaque bout appartenant à des compagnies différentes et par conséquent les gares ne sont pas reliées ! On ne peut créer une troisième compagnie qui rachèterait les précédentes, car l'investissement initial d'une nouvelle compagnie est - bizarrement - limité à 9 millions. On se retrouve alors coincé, atrocement riche, mais dans l'impossibilité de gagner.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

RIEN NE SERT DE RELIER, IL FAUT AUSSI TRANSPORTER...

Une fois les villes reliées, le joueur devra transporter quelques chargements. Il existe deux types de scénarios. Ceux où il peut les transporter n'importe ou sur le réseau. Et ceux où il doit les transporter de ville à ville. La différence est d'importance !

- Dans le premier cas, le cumul des chargements transportés sur l'intégralité du réseau apparaît dans le livre de comptes de la compagnie, page 2. Pour y accéder, allez sur « généralités » et cliquez en bas sur « suivant ».
- De ville à ville (T2T=Town to town) désigne par contre deux villes spécifiques (Baltimore et Washington pour reprendre notre exemple). Le nombre de chargements livrés n'apparaîtra malheureusement nulle part dans le jeu, et d'un seul coup vous aurez gagné - ce que je vous souhaite - ou bien perdu mais trop souvent sans en comprendre exactement la raison.

Pour éviter cette angoisse, je vous conseille (vivement) d'ajouter trois événements grâce à l'éditeur :

Connection to the East
Notification of Loads
Presetup GameVar4

Vous les trouverez en détail si vous éditez la carte #08Ori-1 (Éditeur, Charger une carte). Attention ! Dans Connection to the East, modifiez la fréquence afin d'effectuer la vérification à chaque nouvelle voie posée. N'utilisez pas Notification Countdown GameVar4. Vous devrez même supprimer cette formule du scénario #08Ori-1 (Orient-Express) avant de le jouer afin d'obtenir ces messages. Rassurez-vous, ceci ne change rien aux conditions de victoire. Même angoisse dans le scénario Du Cap au Caire, même solution. Celle-ci n'est valable que si les chargements sont à transporter de ville à ville et si un autre événement ne se sert pas de la Gamevariable4. Rien à voir avec la CompanyVariable4 qui peut, quant à elle, figurer librement n'importe où..

STRATÉGIES

Le scénario La politique sur rail est un strict jeu de parcours. Une seule difficulté : l'autonomie de la loco en sable et eau est limitée. Le trajet de Cheyenne à la côte Ouest doit prévoir une étape à Pasco pour le ravitaillement. Ensuite, attaquez la côte Ouest par le nord (Tacoma) et finissez par le Sud pour repasser par Portland où vous vous ravitaillerez avant la longue étape vers Spokane et Helena.

Pour tous les autres scénarios, on peut entamer le jeu de la même façon. Repérez deux villes proches l'une de l'autre. Attention ! Rien ne distingue une ville d'un gros village, il faudra compter les maisons. À partir de quatre habitations, c'est bon. Construisez ensuite une petite gare ($ 50K) dans chacune et reliez-les. Faute de deux villes avoisinantes (comme dans les scénarios du début de la campagne Graine de Fer, par exemple), vous pouvez établir un commerce triangulaire entre une ressource (exploitation forestière ou silo à grain), une industrie de conversion (scierie ou boulangerie) et une ville. Inutile de vous lancer dans l'achat superflu de sableries ou de châteaux d'eau. Visez des distances très réduites entre producteur et client pour dépenser le moins possible. À cette étape du jeu, vous devez construire votre premier train et empêcher la distribution de dividendes. Dès les premières rentrées d'argent, vous achèterez un maximum d'actions de la compagnie. La compagnie doit ensuite racheter ses propres actions. Si cela ne suffit pas à vous rendre actionnaire majoritaire, vous devrez exploiter vous-même un peu plus longtemps la compagnie.

Si vous voyez que la compagnie a tendance à « plonger » vers le déficit chronique, démissionnez vite de votre poste de président. Les scénarios autorisant cette manœuvre affichent la mention « démissionner de votre poste de président » au bas de la première page « généralités » du livre de comptes de la compagnie. Sinon cette mention n'apparaît pas.

Quand vous démissionnez, le comité d'actionnaires gère votre compagnie. Les bénéfices remontent en flèche dans la mesure où les trains roulent sans eau ni sable et (au niveau expert) rapportent 40 % de plus quand ils sont gérés par l'ordinateur. Attention : au niveau facile la différence est moins évidente.

Si la compagnie fait dès le départ des bénéfices, émettez des titres (livre de comptes compagnie, page finance et si votre cote de crédit est A ou B). Au passage, distribuez-vous un confortable dividende ! Avec l'argent de l'emprunt, représenté par les titres, faites racheter ses actions à votre compagnie juste avant de démissionner de votre poste de président.





LA FIN DU TUNNEL

Quoi qu'il en soit, vous arriverez en quatre ans à devenir actionnaire principal, voire unique actionnaire d'une compagnie rentable.

C'est à ce moment-là qu'il faut fonder une seconde compagnie. Vous tenterez d'y être majoritaire dès le départ. Si ce n'est pas possible, réitérez exactement la même manœuvre qu'avec la première. Méfiez-vous ! Une fois sous le contrôle du comité d'actionnaires, il est probable que cette seconde compagnie entame une expansion effrénée mais toutefois hautement rentable.

Les bénéfices affluent. Avec eux viendra le moment délicat des fusions. Privilégiez une de vos compagnies qui deviendra une holding supergéante. Cette compagnie ne doit jamais distribuer ses bénéfices, mais accumuler du capital. À ce point, les conduites divergent selon l'objectif. S'il faut relier deux villes, utilisez une compagnie secondaire pour relier entre eux les réseaux où vous êtes majoritaire. S'il faut accumuler des fonds propres dans une seule compagnie, sautez à l'étape des fusions et ne reliez que là où la symbiose est fructueuse. Si c'est le capital du joueur qu'il faut maximiser, les fusions peuvent apporter du capital frais en réglant le prix de rachat le plus cher possible. Sinon, lancez-vous dans les investissements industriels.

LES TRAINS D'ENFER

Les scénarios à somme nulle sont plus délicats. Quand il faut être le premier, le meilleur ou le seul, on s'inspirera de la stratégie précédente. Mais le joueur prendra garde à interrompre régulièrement les sections de voie des adversaires par de

courts segments appartenant à l'une de ses propres compagnies. Ces segments diminueront notablement les gains de ses opposants tout en augmentant sensiblement les siens propres. Une autre stratégie consiste à faire perdre de l'argent à ses adversaires les plus dangereux en poussant à la faillite les entreprises que l'on contrôle et où celles-ci auraient investi imprudemment. En mode multijoueur, on devra adopter systématiquement ces deux stratégies. Examiner scrupuleusement une carte avant une partie multijoueur est indispensable. Cela permet de détecter les cols étroits où une seule voie va passer (Alpes, Brenner) ainsi que de connaître la taille des villes (village, ville, métropole, mégapole) afin d'arriver premier sur les sites les plus rentables de la carte. Les scénarios les plus durs sont les scénarios à contrainte. Ceux où l'on ne peut créer qu'une seule compagnie et où l'on a pas le droit de démissionner. Pour ceux-là, oubliez tout ce qui a été dit ci-dessus, passez en Pause et émettez un maximum de titres dès le départ pour financer une expansion à tout crin.

LES PHASES DU JEU TRUCS ET ASTUCES

Il existe déjà plusieurs correctifs (patches) pour Railroad Tycoon II. Le dernier en date pour la version européenne se nomme E.1.05. Il est téléchargeable depuis le site des développeurs : //www.poptop.com.

a) La pose des voies et la construction des gares

Posez les voies par petits segments d'une vingtaine de cellules. Évitez les pentes (rouge) sauf une ou deux par endroits dans les sections montagneuses. Laissez les ponts en simple voie tant qu'il n'est pas indispensable de les doubler pour éviter un embouteillage, et ceci même si le reste de la ligne est à double voie. Si vous n'arrivez pas à raccorder vos ponts, le patch 1.05 va vous aider. Par ailleurs, en cliquant sur le bâtiment d'une petite gare, vous la visualisez et pouvez acheter des accessoires ou bien la transformer en une gare moyenne ou en une grande gare. Vous pouvez aussi rendre son toponyme plus parlant, en cliquant sur le nom lui-même dans le panneau sous la photo. Comme toujours dans Railroad Tycoon II, pour aller à la ligne n'utilisez pas le retour-chariot mais la touche TABulation du clavier. Par exemple Mantes-la-jolie (TAB) Mine de fer. Émaillez vos voies de ce type de petites gares. Offrez-leur un distributeur de sable et un château d'eau. Vos trains n'ont pas besoin de s'y arrêter pour faire le plein mais vous éviterez ainsi de planter un chou (tomber en panne) en rase campagne. N'électrifiez que tardivement, quand la technologie aura fait ses preuves et que les motrices deviendront fiables et sur les lignes les plus rentables. Enfin, quand un village vous promet subitement 200 000 dollars pour le relier à une ville, faites attention, il faut que ce soit une ville, pas un autre village ! Si vous n'avez pas repéré les villes avant, sautez dans l'éditeur ou comptez les maisons.

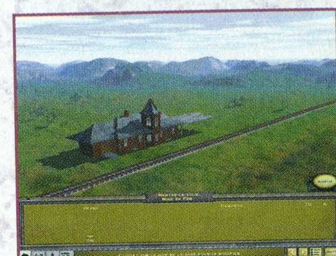
b) Les trains

Si vous n'avez pas téléchargé le patch E.105, un bug vous permet de faire rouler indéfiniment vos locos tant que le régulateur (manette des gaz) flirte avec le début de la zone rouge. Dans le cas normal, il vous faudra diminuer épisodiquement les gaz au fur et à mesure que les forces de la vieille bouilloire cahotante déclineront. Ne jamais rester trop longtemps dans le rouge, sinon l'on risque l'explosion et la perte pure et simple du train. De plus, n'hésitez pas à utiliser le bouton droit de la souris sur les gares pour connaître les chargements à emporter. C'est bien plus rapide que de double cliquer. Pour connaître les emplacements « juteux », ceux qui acceptent le plus de matières premières, utilisez l'icône de la petite terre sur la gauche, cela permet de sélectionner les ressources de la carte. Puis, cliquez sur le wagon « troncs » et les emplacements producteurs de troncs apparaissent. Les Américains ont plus de chance que nous car dans la boîte de jeux de Railroad Tycoon II, ils trouveront un panneau plastifié représentant une vue synoptique des industries et des types de wagons. Les Européens les visualiseront sur le site personnel www.multimania.com/arago/rt2.htm. Enfin, si vous n'avez pas le patch E.1.05, vos trains parfois ne trouveront plus les gares quand la ligne est électrifiée ou à double voie. Là, il faut vraiment se patcher !

c) La Bourse

La partie financière se compose de trois livres d'une esthétique à couper le souffle. À l'usage, ils se révèlent peu pratiques car l'information essentielle - le prix de l'action - se trouve perdue au fond de la comptabilité. Pour une information synthétique de sa « compagnie », le mieux est de sélectionner compagnies dans le visuel du bas et de cliquer sur le petit cadre carré à sa droite (liste). Le livre des comptes de la compagnie et du joueur sont plus longs à compulser, et en jeu multijoueur, l'on n'est pas maître de la fonction Pause. Dans ces livres, la version américaine permet d'entrer soi-même le nom d'un nouveau président dans le livre de comptes du joueur. Espérons qu'un patch futur nous mettra à jour. Cette modification me semble d'autant plus indispensable que Napoléon III n'est absolument pas crédible comme président d'une compagnie de chemin de fer française !

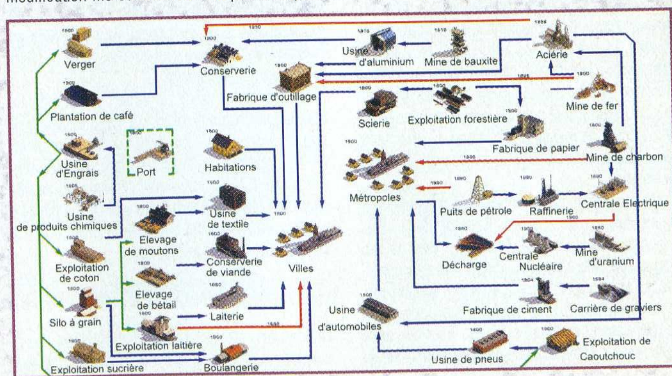




d) La campagne

Deux choses sont incontournables dans le mode campagne : conserver le même niveau de difficulté pendant les 18 scénarios et les jouer dans l'ordre. Pour tous les faire apparaître, poussez le curseur de la souris très à droite de la porte de l'écran « nouvelle campagne ». (Si, si ! Poussez bien la souris contre le bord de l'écran !)

Et si vraiment vous tenez à jouer en commençant par la fin, c'est aussi possible car vous n'êtes pas obligé de décrocher une médaille ni même de finir chaque scénario. Il suffit de le charger et de cliquer sur l'icône « disquette » (qui appelle la fenêtre « Options de fichier »), puis de cliquer sur « Renoncer ». Le tour est joué ! Bien sûr, vous n'aurez pas gagné de points, mais vous pouvez passer au scénario suivant. De même, il est aussi permis de revenir sur un scénario précédent afin de glaner quelques points supplémentaires.



3) L'ÉDITEUR

Pour créer ses propres scénarios, inventer ses parties, faire rouler des trains sur Mars où dans la Creuse (ou tout simplement corriger les bugs des scénarios présents sur le CD), Railroad Tycoon II comporte un éditeur exceptionnel. Il serait impardonnable de ne pas s'y essayer. Pour commencer, imprimez le fichier EDITOR.RTF sous Word ou bien le fichier EDITOR.TXT de contenu identique, mais d'une présentation plus spartiate. Ce fichier contient le manuel de l'éditeur d'événements. Attention : pour éditer des cartes importantes, 16 Meg de mémoire sont insuffisants. La mémoire indispensable s'affiche sur la vignette des cartes existant lors du chargement. Vous êtes prévenu, maintenant au travail !

a) Se procurer une carte muette de la région concernée. Cela semble facile, mais c'est sans doute la principale difficulté. Une carte muette, c'est une carte sans légende, sans les noms des villes et, dans notre cas, si possible sans les rivières. L'IGN commercialise sur papier une telle carte de la France entière, malheureusement les couleurs ne correspondent nullement à ce que nous souhaiterions. Passer plusieurs jours dans Photoshop™ pour les transformer en niveaux de gris correspondant à l'élévation (l'altitude) passe encore pour une petite région mais est exclu pour l'ensemble du territoire national. De plus, l'artiste a ajouté des ombres du plus joli effet, mais qui gâchent tout lors de l'étape suivante. Les Américains n'ont pas ce problème, plusieurs sites proposent des cartes déjà numérisées des États-Unis (Cartesia à www.map-art.com). Nous, nous avons le service numérique de l'IGN qui est tout à fait capable de vous générer du PCX en 256 niveaux de gris ;

b) Scanner la carte papier pour la transformer en image numérique. Si la carte est en couleur (ce qui est probable), l'image numérique est couleur ;

c) Passer un bon bout de temps dans Photoshop à transformer les couleurs en niveaux de gris. Le principal problème étant que la neige et la plage sont claires toutes deux. Or, si la mer est noire partout - pas seulement en Turquie - la neige, elle, est blanche, réellement partout, la plage est jaune clair et donc plus proche en altitude de la neige que de la mer. Donc cela ne va pas ! C.Q.F.D. Il faut transformer les jaunes clairs en gris foncés et ainsi de suite... Travail fort long qui équivaut à repeindre une à une les petites fleurs du papier peint de son salon ;

d) Une longue barbe blanche plus tard, on obtient un fichier PCX à 256 niveaux de gris. Ce qui est bas est sombre. Ce qui est haut est clair et l'on est plutôt content. Attention : il faut alors n'en garder que le minimum indispensable. Après, l'on ne pourra plus couper ! C'est un problème de dissociation des points dans la carte des itinéraires. Quand vous appellerez un train et que vous voudrez lui faire faire un tour par les villes A, B, C, D, toutes ces villes qui devraient être de petites étoiles bien séparées ne formeront plus qu'un gros pâté verdâtre un peu répugnant où vos étoiles ne seront pas dissociées. Plutôt que de taper dans le tas, au hasard plus tard, prévoyez dès maintenant une échelle assez grosse. Au besoin faites un test. Pour une carte de la Normandie, si Brest et Paris se mélangent mais que l'on voit bien Tokyo, c'est raté ! ;

e) Pour lire la carte PCX dans Railroad Tycoon II, cliquez sur l'icône Éditeur, puis nouvelle carte, puis « À partir d'une image ». Quand on importe la carte PCX, le jeu demande une échelle de hauteur. Un tuyau : la Normandie se contente bien de valeurs entre 30 et 75. Pour les Alpes, viser un peu au-dessus de 100. Pour Mars, pensez à des valeurs entre 200 et 1 000 ! Rien ne vous oblige en effet à scanner une carte terrestre. D'ailleurs les cartes de la Lune sont déjà souvent en noir et blanc ! ;

e) On trace ensuite la géographie physique, comme au lycée. On commence par les fleuves, puis quelques rivières mais pas toutes. Attention au manque de place ! Au besoin, on positionne quelques villes avant d'aplatir les montagnes, d'accuser les vallées. L'important est de garder le sens de la mesure. Si vous avez trop de travail, c'est probablement que les phases précédentes ont péché. Sur les cartes existantes, soyez prudent en vous servant de l'espèce de bulldozer censé remettre une surface au niveau de la mer. Y'a-un-bug ! Il remet parfois tout au-dessous du niveau de la mer. Pratique pour des polders hollandais, hilarant à Marseille ! ;

PARIS-ROUEN

	RECETTES	BENEFICES
1850	$0K	-$44K
1849	$0K	$0K
1848	$0K	$0K
1847	$0K	$0K
1846	$0K	$0K

ACTIF — LIQUIDITÉS: $592K; BÂTIMENTS: $200K; TERRAINS: $0K; VOIES: $25K; TRAINS: $35K; INDUSTRIE: $0K
PASSIF — DETTES: $0K; FONDS PROPRES: $852K

BESANÇON & DIJON

	RECETTES	BENEFICES
1850	$325K	$254K
1849	$0K	$0K
1848	$0K	$0K
1847	$0K	$0K
1846	$0K	$0K

ACTIF — LIQUIDITÉS: $255K; BÂTIMENTS: $512K; TERRAINS: $0K; VOIES: $405K; TRAINS: $81K; INDUSTRIE: $0K
PASSIF — DETTES: $0K; FONDS PROPRES$1.254K

LYON OUEST

	RECETTES	BENEFICES
1850	$0K	-$33K
1849	$0K	$0K
1848	$0K	$0K
1847	$0K	$0K
1846	$0K	$0K

ACTIF — LIQUIDITÉS: $192K; BÂTIMENTS: $512K; TERRAINS: $0K; VOIES: $187K; TRAINS: $70K; INDUSTRIE: $0K
PASSIF — DETTES: $0K; FONDS PROPRES: $961K

BARCELONE & TOULOUSE

	RECETTES	BENEFICES
1850	$0K	-$29K
1849	$0K	$0K
1848	$0K	$0K
1847	$0K	$0K
1846	$0K	$0K

ACTIF — LIQUIDITÉS: [illegible]; BÂTIMENTS: $512K; TERRAINS: $0K; VOIES: $877K; TRAINS: $70K; INDUSTRIE: $0K
PASSIF — DETTES: $0K; FONDS PROPRES: $990K



f) Deux jours plus tard, ravitaillé par des sandwichs, vous devriez avoir fini la surface d'un département français. Sauvegardez souvent votre travail, sinon la date de péremption des sandwichs sera dépassée ! Il est temps de commencer les choses sérieuses : les territoires ! Créer une carte scénario, ce n'est pas seulement de la barbouille, c'est aussi de la gamberge ! Reprenons les trains du Calvados. On clique sur l'icône « petit drapeau ». Premier territoire : le Calvados. Double-cliquez sur « 1) sans nom » et nommez-le : Calvados. Il n'y a aucune raison pour que l'état des relations soit mauvais entre le Conseil général du département et une compagnie qui vient d'ouvrir, aussi plaçons 50 dans cette case. Réglez ensuite le problème des droits d'accès. En France, c'est le département qui subventionnait les petits trains. Ce n'était pas les petits trains qui payaient pour entrer dans les départements. Cocher la case : « Tous les droits » correspondra donc à l'option la plus courante, sauf pots-de-vin, concussion ou népotisme. C'est bon ! C'est fini pour le Calvados. Vous avez créé votre premier territoire ;

LE SECOND EMPIRE

g) Là où les choses empirent, c'est pour créer le second territoire. OK. Il y a bien l'océan. Quand on clique droit dessus, il annonce « océan » (si vous l'avez peint en bleu). Mais il faut aussi créer la Manche (le département), l'Orne et tous les autres... On reclique sur le petit drapeau, puis sur « ajouter un territoire » on entre les caractéristiques de la Manche. Puis on prend le pinceau large (le grand cercle noir en

FRÉQUENCES DE VÉRIFICATION DES DÉCLENCHEURS :

da
annuel : début d'année
fa
annuel : fin d'année
dm
mensuel : début de mois
fm
mensuel : fin de mois
gv
à chaque gare ou voie créée
nc
à chaque nouvelle compagnie créée
bs
briefing scenario en début de scénario

SOLUTION RAILROAD TYCOON



bas), et on va peinturlurer tout le département sans en oublier dans les coins. Si on va un peu trop vite, on peut toujours recliquer sur Calvados pour repeindre au calva les parties trop vite rebaptisées. On zoomera au max pour s'assurer de la qualité du travail le long des côtes ;

h) La plupart des villes ne vous donneront aucun souci. On clique sur le petit marteau (comme pour les rivières), puis sur « ajouter une ville » et enfin sur la carte au bon endroit. Puis on remet à zéro toutes ses industries et on redéfinit celles qui semblent bien. Pour Caen, les hauts fourneaux des aciéries et pour Cherbourg, le port. Ou l'inverse, c'est selon... Mais on peut aussi vouloir faire plus compliqué ! Pour avoir la médaille d'OR, on souhaite que le joueur relie Caen à la Manche. La Manche est un territoire. Mais Caen est une ville ! Une ville, on ne sait pas où ça commence ni où ça finit avant de jouer. Et quand on joue, c'est souvent trop tard. Qu'à cela ne tienne, définissons également Caen comme un territoire. Retour au petit drapeau, ajouter territoire. Le nom c'est Caen, les relations sont toujours au beau fixe... Mais à partir de là, plus rien n'est documenté ! Il faut cocher : « limites invisibles ». Cela modifie totalement la fenêtre. Puis, indiquer que l'on souhaite « remapper vers l'Id du territoire 1 » (qui est le Calvados). Cela donnera au territoire couvert par la ville de Caen les mêmes droits d'accès que ceux du Calvados. Sinon, vos rails n'entreront jamais dans la préfecture. Par contre, vous ne souhaitez pas forcément que les joueurs qui cliquent droit sur la ville de Caen voient apparaître ce territoire. Ils auront déjà bien du mal à s'y reconnaître sans cela. Il vaudra mieux qu'ils se croient seulement dans le Calvados et ignorent le territoire « fantôme » qui entoure cette ville. Donc vous inscrivez une croix dans la case « Remapper le clic via le bouton droit ». Vous respirez un grand coup, mais ce n'est pas encore fini. Il vous reste à cliquer sur la carte pour « peindre-illuminer » le centre-ville et ses environs immédiats, mais cela vous savez faire !

i) Maintenant c'est du gâteau. On attaque les événements. Ce n'est pas la peine de prévoir trop compliqué. Jouez un coup sans événement et vous comprendrez tout seuls. Le programme provoque déjà des tas de choses : des villes qui proposent des primes, des modifications de la croissance de l'économie et d'autres surprises. Testez ensuite le jeu avec cinq événements : conditions de Victoire, médaille d'Or, médaille d'Argent, médaille de Bronze et perdu. Inspirez-vous des scénarios existants, par exemple Orient-Express.

Les conditions de victoires sont rassemblées dans un petit texte qui s'affiche une fois au début de la partie grâce au marqueur de fréquence : briefing scenario. Vérifiez bien que la case « événement unique » n'est pas cochée, sinon votre texte ne s'affichera pas lorsque les joueurs cliqueront par la suite sur « Instructions ». Dans ce petit texte, vous leur expliquerez que la vie serait bien plus belle s'ils reliaient Cherbourg à Caen. Dites-leur aussi quand !

ON ATTEND D' HEUREUX ÉVÉNEMENTS

Les médailles appellent deux remarques. L'une sur la forme, l'autre sur le fond. Les formules alambiquées en anglais ont l'air compliqué, en fait elles sont trop simples. Elles ne sont composées que de « fonctions à une place ». Pour dire qu'une compagnie relie deux territoires, il serait pratique de dire CompagnieRelie(A,B), mais ce serait une fonction à deux places (A et B). On n'a pas le droit ! Avec les fonctions à une place, on est obligé de dire TerritoireIdentité(A) and CompagnieRelie(B). Cela revient au même mais semble mille fois plus compliqué. L'ordre des facteurs n'a aucune importance (X and Y équivaut à Y and X). Si vous n'avez rien compris à ce paragraphe, le Official Strategy Guide de Railroad Tycoon II est paru aux États-Unis et en anglais. Commandez-le vite par le Net. Deuxième remarque : quand on impose aux joueurs de relier deux villes, il vaut toujours mieux leur imposer également de transporter quelques chargements. Sinon, il y aura toujours quelqu'un pour s'endetter un maximum, relier les deux villes et gagner en blitz. Plus les villes à relier sont proches, plus le nombre de chargements doit être grand. Voici trois exemples : entre deux villes séparées par 4 cellules, il faudrait transporter 100 chargements. Entre Paris et Constantinople le scénario « Orient-Express » impose de transporter 24 chargements :

TerritoryId=15 and CompanyTerritoryLoadsHauledLifetimeBetweenTerritory(16)>=24

Par contre, entre Le Cap et Le Caire (très éloignées) un autre scénario n'impose de transporter que 8 chargements. Notez toutefois que pour vous inspirer des scénarios existant dans les campagnes, il faudra les sauvegarder sous un nom différent (ne commençant pas par #). Pensez également à ôter la petite croix dans « Options de carte, Général, carte de la campagne ».

DU CHARBON DANS LE CALVA

Voici enfin quelques événements historiques du Calvados et de la Manche qu'il serait amusant de coder dans un scénario :

- en 1877 naquit la Compagnie anonyme du chemin de fer de Montsecret à Chérencé, dont le président Jules Labiche avait fait fortune en Amérique avant de devenir sénateur de la Manche. (Pour cet événement, souhaitons qu'un patch arrive rapidement pour nous permettre de modifier le nom des joueurs, comme cela est déjà possible sur la version américaine) ;
- le 13 juillet 1909, les C.T.C réclament par lettre une rallonge au département. Celui-ci leur accorde 1 900 000 francs et une subvention qui abaisse leurs coûts d'exploitation ;
- le 30 août 1913, monsieur Cuënot, ingénieur en chef, impose l'électrification des trains de Cherbourg et la construction d'une usine électrique ;
- juillet 1915, réquisition du matériel roulant qui est envoyé vers le Front ;
- 1954, fermeture totale et indemnisation des actionnaires.

Quand vous aurez fini de coder les événements, il vous reste à jouer votre scénario : Cliquez sur « joueur unique », puis sur « nouveau scénario », et sélectionnez le nom de votre carte toute neuve. Ensuite admirez votre chef-d'œuvre. Au charbon ! Quand vous aurez gagné tous les scénarios du CD, utilisez également l'éditeur pour modifier les scénarios multijoueurs afin de les jouer en solo. Et vous direz comme moi : « Quel dommage qu'on n'ait ni les sémaphores ni les tunnels, ce jeu aurait pu atteindre la perfection ! »

Michel Dominique



CHEAT CODES

Bigfoot
victoire instantanée

BoBo
défaite instantanée

King of the Hill
+ $ 100 millions au joueur

Cattle Futures
+ $ 1 million au joueur

Powerball
+ $ 100 millions à la compagnie

Slush Fund
+ $ 1 million à la compagnie

Speed Racer
double vitesse des trains

AMD103
toutes les locomotives deviennent des AMD 103

Casey Jones
toutes les locomotives adverses sont accidentées

Show me the trains
permet l'achat de n'importe quelle locomotive

Overtime
double la production industrielle

Viagra
double la population

Let me in
ouvre les droits à tous les territoires

L'ORIENT-EXPRESS

Evénement	Déclencheur					Texte		Fréq.	Effet		Commentaire
	Évé. unique	test 1*	test 2 *	test 3 *	Formule	Texte à afficher	BD= Boîte J=Journal C=Choix	da/fa/dm /fm/qv/bs	Perm. Temp.		
Victory conditions					True	Pendant des années... Connexion Paris-Constantinople + 24 chargements - Bronze 1889 Argent 1887 - Or 1883 - Perdu 1890	BD	bs	P	Néant	Victory conditions.
Bronze	X	hum		X	GameYear>=1888 and Territory ConnectedToTerritory(16) and TerritoryId=15 and CompanyTerritory LoadsHauledLifetimeBetween Territory(16)>=24	Victoire... Vous y avez mis le temps.	BD	fm	P	Win3 partie terminée (vous êtes premier instantané).	Contrairement à ce qu'indique l'effet (mauvaise traduction) vous n'êtes que troisième ! BRONZE
Silver	X	hum		X	TerritoryId=15 and GameYear<=1887 and GameYear>1883 and Territory ConnectedToTerritory(16) and CompanyTerritoryLoadsHauled LifetimeBetweenTerritory(16)>=24	Victoire... bon travail.	BD	fm	P	Win2 partie terminée (vous êtes premier instantané)	ARGENT
Gold	X	hum		X	TerritoryId=15 and GameYear<=1883 and TerritoryConnectedToTerritory(16) and CompanyTerritoryLoadsHauled LifetimeBetweenTerritory(16)>=24		BD	fm	P	Win1 partie terminée (vous êtes premier instantané).	Contrairement à ce qu'indique l'effet (mauvaise traduction). vous êtes bien MÉDAILLE D'OR.
Lose	X	hum			GameYear>=1890	Votre lutte s'est soldée par un échec.	BD	fm	P	Partie finie. Vous avez perdu. Instantané.	Pas de chance !
Connection to the East	X	hum		X	CompanyTerritoryConnectedTo Territory(16) and TerritoryId=15	La (Compagnie) relie Paris à Constantinople.	J	nc*(qv)	P	Néant	Le journal titre Connexion Paris à Constantinople
Notification of Loads		hum		X	CompanyTerritoryConnectedTo Territory(16) and GameVariable4=1 and TerritoryId=15 and Company TerritoryLoadsHauledLifetime BetweenTerritory(16)>=0	La (Compagnie) a transporté (Company_T2T_Loads) chargements entre Paris et Constantinople.	BD	da		Néant	Company_T2T_Loads désigne le chargement de ville à ville, Town to Town. Attention à la variable 4 : elle indique que l'Autriche-Hongrie doit être ouverte !
Presetup GameVar4	X	hum		X	CompanyTerritoryConnectedTo Territory(15) and TerritoryId=16 and GameVariable4=0	Néant	Néant	dm	P	Gamevariable4=1	Une fois que la liaison P-C est ouverte, la variable4 est mise à 1 (1 seule fois).
Notification Countdown GameVar4 à supprimer!*					GameVar4>=1	Néant	Néant	fa	P	Add Gamevariable 4 la valeur -1	Soustraire 1 à la Gamevariable 4, chaque fin d'année.

* = modifications à effectuer pour que les notifications de livraisons de chargements s'affichent au fur et à mesure.

*Test 1 = Test sur Cies - Test 2 = Test sur joueurs - Test 3 = Test sur territoires

Remplacer, dans l'événement Connection to the East, la fréquence À chaque nouvelle compagnie par la fréquence : À chaque fois qu'une gare ou une voie est créée.

Dans l'événement NotificationCountdown GameVar4, supprimer tout effet. Cet événement ne sert à rien !

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Paumé dans l'Amazone... Perplexe devant un artefact alien ? Provoqué en duel par le prince des démons ! Les neurones en ébullition face au puzzle des Anciens ? Sprintant comme un fou, devant une escouade de space-marines berseks... Pfff, plutôt rude la journée. Heureusement, il existe une pommade miracle pour soulager tous ces maux ! Un baume qui fait du bien, là où ça fait mal... oui, «En détresse» est recommandé en cas de questionite craniale aiguë, d'incompréhension d'énigme purulente, de blocage intempestif du changement de niveau. Côté posologie, c'est on ne peut plus simple. Envoyez vos questions ou réponses à : Joystick, En Détresse, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

? Questions

BALDUR'S GATE (PC-CD)

Dans la ville de Beregost, impossible de liquider les araignées dans la maison (quête que l'on obtient à l'auberge-forteresse du début auprès de la naine). Que faut-il faire, quel objet ou arme utiliser ? Où trouver des objets intéressants ou des parchemins magiques en début de jeu ? Existe-t-il des armures spéciales pour les magiciens ? Où les trouver ? J'ai pris Minsc, le rôdeur dans mon équipe. Il me demande de l'aider à libérer sa petite amie capturée par les Gnolls et retenue dans une forteresse vers l'Ouest. Le problème : après quelques péripéties, j'arrive à la forteresse, je zigouille tous les gnolls qui traînent. Pour finir, je rajoute le chef Gnoll et ses sbires à mon tableau de chasse. J'ai dû faire la forteresse en entier, par contre, pas trace de la fameuse petite amie. Existe-t-elle vraiment ? Ou est-ce du délire de rôdeur branque (y a qu'à voir comment il parle à son hamster, ça pue le gars pas très net). Que faire avec l'elfe sombre Drizzt ? Faut-il le tuer ou l'aider ? Il ne semble pas agressif pour un Drow. Où trouver la quête qui lui est liée ? Merci de m'aider.

Réf.: N°10201, Dragonnet, Boromir

GEX (PC-CD)

Salut, je n'arrive pas à vaincre le deuxième boss dans GEX (le premier). Que dois-je faire ? Quelqu'un peut-il me fournir les codes de ce jeu ? J'attends vos conseils. Par avance, merci.

Réf.: N°10202, Vincent

WING COMMANDER 3 (PC-CD)

Appel à tous les amateurs de vieux jeux. Je suis bloqué dans le WC3 depuis pas mal de temps, à la dernière mission pour être précis. Comment on atterrit sur cette planète Kilrathi ? Comment larguer correctement la bombe-T, pour détruire la planète de ces sales chats poilus, gagner la guerre et rentrer à la maison ? J'ai beau me défendre en combat spatial, les pilotes ennemis finissent par me détruire à chaque fois.

Réf.: N°10203, Gladiator

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Dans Space Quest 6, je suis arrivé au niveau où on est injecté sous forme microscopique dans le corps de Stellar. Qu'est-ce que je dois faire des objets trouvés dans l'estomac (plume, agrafe, filament et scotch). Je suppose qu'il faut faire une sorte de grappin. Peut-on m'expliquer la marche à suivre pour continuer, car je tourne en rond. Mille mercis.

Réf.: N°10204, Wilcox

ATLANTIS (PC-CD)

Je suis bloqué dans Atlantis. J'ai montré la boucle d'oreille à un type, qui me demande alors de trouver un passage et de me rendre au « coq rouge ». J'ai suivi ses indications, puis me suis rendu au coq rouge. Deux types me barrent alors le passage et un troisième débarque ensuite. Si j'essaye de m'enfuir, je suis immanquablement tué ! Que faire pour sortir de cette situation. Merci de votre aide.

Réf.: N°10205, Atlan

CHINE (PC-CD)

J'ai un petit problème dans « Chine, intrigue dans la Cité interdite ». Je suis actuellement dans le bureau de Da, que j'ai rendu totalement innofensif. Que dois-je faire à présent avec l'horloge ? Merci d'avance.

Réf.: N°10206, Yang

KING'S QUEST 8 (PC-CD)

Je rencontre un blocage, dans ce superbe jeu qu'est King's Quest 8. Je suis arrivé dans la dimension de la mort. Après avoir ouvert les quatre salles, que dois-je faire pour obtenir la plume de vérité ? Et comment faire redémarrer le cœur ? Tous mes remerciements à ceux qui m'aideront.

Réf.: N°10207, Fred 22

ECSTATICA 2 (PC-CD)

Dans Ecstatica 2, je suis à la recherche du dernier fragment de l'Elder Sign. Dans le labyrinthe final, je crois (le sixième ou le septième ?). C'est un endroit bien malsain avec plein de pièges. J'ai réussi à trouver le fragment et le parchemin magique, mais ensuite j'erre sans arriver à trouver le téléporteur de sortie. Où qu'elle est la sortie ? Plize, aidez-me.

Réf.: N°10208, Gilbert



Réponses

RAMA (PC-CD)

Réf.: N° 9302, Mélanie

Chère Mélanie, je pense que tu es arrêtée au puzzle que l'on active en cliquant tout d'abord sur le poteau marqué du centre. Ce puzzle est basé sur des séquences à base de secteurs de cercles blancs et noirs. Il nécessite des plaques dans les positions suivantes : blanc à 5:30 sur l'anneau du milieu, noir à 3:30 sur l'anneau extérieur, cercle à 5:30 sur l'anneau intérieur, puis

blanc à 9:30 sur l'anneau du milieu, noir à 6:30 sur l'anneau extérieur, cercle en 12:30 sur l'anneau du milieu. À présent, clique sur le bouton violet triangulaire pour faire monter l'ascenceur, tourne-toi et tu rentreras dans la salle des machines d'apprentissage des maths pour Ramans. Les machines sur ta droite sont utilisables pour définir les nombres Ramans en base 16. Tu devras résoudre les problèmes de maths en base 16 à l'aide des trois machines sur ta gauche. À chaque série de problèmes résolue, chaque machine s'ouvrira. Sur la machine de gauche, clique sur le mécanisme en forme de phonographe pour ouvrir la porte tout au fond de la pièce. Sur la machine du centre, il y a 11 marques par ligne d'affichage et les boutons chiffres vont de 0 en haut à gauche, à 15 en bas à droite. Les réponses en base 16 que tu dois fournir peuvent avoir plus d'un chiffre. Par exemple, si l'affichage montre 72 marques, tu devras saisir (4,8) avec les symboles Ramans correspondants, puisque 72 = 4 X 16 + 8. De même, avec 111 symboles d'affichés, tu devras employer les boutons Ramans (6,15), soit le second bouton à partir de la droite dans la rangée du haut et le bouton complètement à droite dans la rangée du bas. Quand tu auras résolu les problèmes de la machine centrale, récupère le symbole humain de l'intérieur de la machine. Dans la machine de droite, l'addition est représentée par un hexagone et la soustraction par un cercle dans un hexagone. Une fois les problèmes trouvés, prends la gemme rouge. J'espère que ces quelques indications pourront t'aider. Bonne chance pour la suite.

Fred 22

FULL THROTTLE (PC-CD)

Réf.: N° 9906, Le Biker fou

Pour ouvrir la porte secrète derrière l'usine, il te suffit de frapper la pierre qui se trouve sur la gauche de l'écran. C'est une petite pierre qui se trouve près du sol, juste à côté d'une autre un peu plus grosse avec un reflet bleuté très étroit. Des pierres moyennes l'entourent. Il faut frapper la pierre, au moment où les indicateurs verts ont tous une barre en leur milieu. Normalement, un passage devrait s'ouvrir. Sinon réessaye calmement sans casser le CD.

Moustiquopate, etc.

LEGACY OF KAIN (PC-CD)

Réf.: N°10001, Bruno le pro

Chez Vorador, la seule astuce est d'utiliser, de temps en temps, le sort de possession de l'esprit (on contrôle un autre personnage) pour actionner des leviers ou interrupteurs autrement inaccessibles. Je pense que tu es bloqué dans un couloir vertical, dallé en noir et blanc. Lance le sort vers la gauche quand tu seras à peu près au milieu de ce couloir, il devrait atteindre une femme. Ou sinon, pour passer les endroits remplis de pics, utilise la forme « brouillard » (trouvée dans une tour avant « l'ignis fatus » d'après mes souvenirs). Tu devrais trouver Vorador et sortir de là. NB : il y a plein de secrets à trouver dans le coin.

KTD

LOST IN TIME (PC-CD)

Réf.: N°10004, Zapatta

C'est bien ce que je pensais, il faut d'abord poser les bananes, puis et j'ai bien dit P.U.I.S, couvre-les avec le drapeau pirate. Le «perroquet» (je dirais plutôt le monstre mais bon, avis personnel !) s'endort et te laissera tranquille. Bonne route et à la prochaine, Zapatta. Ton fidèle chevalier.

Sturm de Lumlane

MIGHT & MAGIC 3 (PC-CD)

Réf.: N°10005, Mad Jack

Dans MIGHT & MAGIC III, il te faut effectivement passer l'énigme des 16 leviers pour avoir la dernière carte de séquence. Pour résoudre l'énigme, il te faut placer les 4 têtes dans chaque coin. Pour cela, il faut savoir que chaque paire de leviers contrôle une tête. Pour chaque paire, un levier active la tête alors que l'autre la désactive. À toi de jouer avec les leviers afin d'accéder au téléporteur. Allo, allo, ici Ranger Delta, je te copie cinq sur cinq, ce puzzle est vraiment pas fait pour nous les durs, c'est encore un truc de lavette, d'intello avachi par Seinfeld. Moi je dis, Roger pour casser du Golem. Alors te truffe pas la tête avec des leviers, pis des têtes qui bougent, qui bougent pas. Passe ton treillis médiéval clouté, affute ta meilleure épée, fais chauffer le sort de téléportation. Ouaip, celui qui permet de se déplacer jusqu'à neuf cases de distance, même au travers des murs. Tu traînes tes rangers jusqu'au passage à l'est de la salle principale. Ta carte d'état-major comporte une vaste zone inexplorée, pas vrai ? Ben téléporte-toi dedans en utilisant des déplacements plus grands que la portée de la vision de magicien. Après plusieurs essais au hasard, Blam ! touché en plein dedans. Une mignonne petite salle secrète, avec le monstre le plus coriace du donjon dedans. À l'assaut ! Fauche-lui sa carte hologramme. Montre-lui que t'es pas un dégonflé !

Tbf, Ranger Delta

GABRIEL KNIGHT (PC-CD)

Réf.: N°10006, DeathKnight

Dans Gabriel Knight 1 « Sins of the fathers », voilà ce qu'il faut faire sur le mur de la tombe. Inscris le code Vaudou dans le calepin, compare ce message avec celui déjà déchiffré par MoonBean, la voyante. Avec la brique rouge, écris le message suivant : « DJ apporte seke madoule » (en clair, tu demandes au Dr John de porter le petit cercueil du musée à la cérémonie Vaudou). Sachant que le L est un « ? » dans les textes. Mais ce n'est pas bien grave, car le dernier mot du second message est VIOLENCE (ça te donne donc le code pour le L). Si tu as bien placé l'émetteur de Mosely dans le cercueil, tu découvriras l'emplacement de la cérémonie secrète.

L'oncle Ben, Tbf

ZORK GRAND INQUISITOR (PC-CD)

Réf.: N°10107, Little Inquisitor

Dans le hall d'accueil du Gue Tech, as-tu pensé à lever les yeux juste devant l'entrée du couloir sans fin vers les salles de classe ? Ça alors, des inscriptions en VIOLET, ça me dit quelque chose. Peut-être qu'un peu de magie. Pour les portes des salles de cours, ne te tracasse pas... Elles ne s'ouvrent pas, ce sont juste des éléments du décor. Pour les appareils distributeurs : sur celui bourré de friandises qui avale ta pièce, commence à relâcher la friandise et se bloque tout le temps, il faut que tu utilises « l'aspirateur » de ton inventaire en même temps. On ne peut récupérer qu'une seule friandise (j'ai oublié le bouton et le nom de la friandise, mais des indices sont punaisés sur le tableau à messages). Une fois que tu auras la friandise, tu t'apercevras qu'elle peut devenir un explosif magique très puissant, si on la trempe dans une certaine boisson gazeuse. Il faut aussi que tu récupères le papier de la barre glacée dans la troisième machine. Il contient un sort raté qu'il te faudra réparer plus tard. La machine à friandises a une fonction supplémentaire que tu découvriras une fois que tu auras exploré le fond du couloir des classes, et en tendant bien l'oreille, après avoir mis une pièce et appuyé sur un bouton. Bonne chance, dans ce jeu très sympa qu'est Z.G.I.

Boromir

Jeux Crack

- Ma qué, le pétiii il a encorr mis lé qcrak dans le four sans il fromagio! Mé commo je vé fère ? Porca Madonna ! Quant à la solouce, yé crois bien qu'elle n'est pas du tou couite. Ch'est pas des astouces, ça... - Aïe, aïe, aïe, et lé patcho... Lé PATCHO !!! Gino, tou a encorr oublié le patcho or dou frigo! Et lé clian qui arrive dans chinquo minouti ! Molto Miséria... incapabile personale !!! Rien ne va plus à la « Petite Sicile » : Mario le pizzaïolo a besoin de toi. Sauras-tu lui fournir des qcrak al fromagio, des solouces bien couites et des patchos non périmés ??? La restauration, ça paye : 50 F pour tout qcrak ou patcho, et 300 F par solouce publiée : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Per qué, c'est la famiglia...

LEGACY OF KAIN (PC-CD)

Les nuits de pleine lune, toutes les grottes fermées par une porte s'ouvrent, et on trouve un maximum de secrets. Surtout après le passage qui s'ouvre quand on a fini le « Dark Eden ». Il y a une grande porte (avec des inscriptions en alphabet de Nosgoth) cachant le sort le plus puissant du jeu. De plus, la forme brouillard permet, surtout dans les premiers extérieurs du jeu, d'accéder à des lieux secrets (notamment un cimetière où sont écrits, en alphabet de Nosgoth, les noms des programmeurs, ce qui permet de déchiffrer l'inscription sus-citée, rapport à la pleine lune !).

KTD

ANNO 1602 (PC-CD)

Pour avoir toutes les campagnes :
Avec le bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier « GAME.DAT ». Cherchez la ligne « Volume: -750,0,-5 * * ». Le « * * » n'est pas censé apparaître, c'est juste pour indiquer que cela peut être n'importe quel chiffre. Remplacez cette ligne par « Volume: -750,0,-581 ». Vous verrez qu'il ne s'agit pas vraiment d'un fichier texte. Alors, remplacez exactement ce que l'on vous dit et ne mettez pas d'espace ou d'autre caractère.

Francis

BALDUR'S GATE (PC-CD)

Hello à vous tous ! Voilà, j'ai un petit truc pour mon jeu préféré Baldur's Gate. Pour avoir beaucoup d'argent, sur l'inventaire d'un perso quelconque qui possède : 1 gemme en forme d'oeuf et 3 potions quelconques, faites la manipulation suivante. Dans les emplacements « objets rapides », mettez une potion dans chaque case. Revenez à l'écran normal (les potions apparaissent dans le fond à droite). Allez de nouveau dans l'inventaire, et mettez une gemme en forme d'œuf à la place d'une potion. Revenez à l'écran normal, l'œuf n'y apparaît pas (bug du jeu !). Cliquez sur la potion où devrait se trouver l'œuf et attendez environ 6 secondes, puis recommencez une deuxième fois. Revenez à l'inventaire : vous avez récupéré 65.535 gemmes !! Argent garanti à la revente !!

Squall

CAESAR 3 (PC-CD)

- Pour activer ces cheats codes, vous devez d'abord cliquer avec le bouton droit sur un puits à eau et presser ALT+K. Ensuite, pressez ALT+V pour terminer le niveau sur une victoire ou ALT+C pour faire monter un peu les finances (ce dernier cheat ne fonctionne que si vous avez moins de 5.000 DN).
- Utilisez l'astuce suivante lorsque vous avez la possibilité d'entrer au Sénat :
Cliquez sur l'icône de l'Empereur dans le Sénat. Accordez-vous un salaire de 500 denarii (le salaire de César). Après quelques mois, une fois que vous avez accumulé environ 3000 denarii, retournez dans ce même écran et appuyez sur le bouton « Give to city » (« Donner à la ville »). Sélectionnez « All » (« Tout ») dans la boîte de dialogue, puis appuyez sur le bouton « Give « (« Donner »). Remarquez que maintenant, vous n'avez plus d'économies, mais peu importe. Appuyez à nouveau sur le bouton « Give tocity » (« Donner à la ville »). Attention alors à ne pas réappuyer sur le bouton « Tout » !
- Le montant automatiquement sélectionné de votre don à la ville n'a pas varié depuis votre dernière opération. Vous n'avez donc qu'à appuyer sur Give (« Donner »). Certes, le montant de vos économies va se retrouver négatif, mais ceci n'a aucune importance. Contentez-vous de répéter cette opération et vous allez engranger une véritable fortune. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez à tout moment sortir et rentrer à nouveau dans l'écran Sénat pour continuer à vous accorder de généreux traitements.

David

VIKINGS (PC-CD)

Islande : The Thing. Énigme du jugement, le Kaenningar.
Pourquoi beaucoup de joueurs n'arrivent pas à réussir cette énigme ? Tout simplement parce que les mots n'entrent pas dans les cases prévues. Les lettres sont trop grandes. Avant de lancer le jeu, changez donc la taille des caractères de votre ordinateur (choisir petites polices). Vous verrez, ça aide. Si vous voulez passer l'énigme, il y a un moyen très simple : tapez sur le clavier le code GEND. Voici le texte du jugement : La FEMME d'Haraldson ayant attesté l'absence de COLÈRE entre les deux HOMMES, la SERVANTE d'Ingmar et de son fils Hjalmar ayant attesté L'AFFECTION entre Hjalmar et son père. Thorgeist qui accompagna Haraldsson ayant attesté la DESTRUCTION totale du domaine d'Ingmar, Thorgeist ayant produit devant nous un poignard d'IVOIRE de MORSE. Le CHAMANE de la principauté de Kiev ayant attesté que jamais Hjalmar n'était entré en FUREUR Berser. Nous décidons la FIN des ACCUSATIONS pesant sur lui, nous décidons le leidang. La LEVÉE d'une troupe de douze HOMMES. Nous conseillons à Hjalmar d'embarquer vers le GROENLAND.

Annie

SPEED BUSTERS (PC-CD)

Si vous êtes bloqué, comme moi, à Speed Busters à cause du fric, voici un patch. Allez dans le répertoire de Speed Busters, dans PlayerData, dans Championship et éditez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur hexadécimal comme EdHex (faites un backup de la sauvegarde avant). À l'adresse 0000010C, mettez 00 00 00 et ensuite mettez plein de FF jusqu'à 00000117 inclus. Chargez votre sauvegarde, et ô miracle ! Vous voilà avec plus de 50 millions de dollars, de quoi vous acheter une voiture de rêve.

Monsieur Tomate

TOTAL A. CORE CONTINGENCY (PC-CD)

Voici comment finir le dernier niveau des missions CORE de l'add-on Core Contingency de Total Annihilation. Votre objectif est tout d'abord de protéger la bombe stellaire et ensuite de détruire toutes les unités de l'ARM. Pour commencer, placez votre Kbot Krogoth à l'entrée de votre base, ce qui permettra de la protéger des attaques au sol. Faite-le réparer par votre commandeur, pas entièrement car cela prend beaucoup de temps, puis construisez des Kbot de construction de niveau 1. Avec vos Kbots de construction, réparez la centrale nucléaire, le Krogoth, et la bombe galac-

tique. Défendez ensuite votre bombe avec des lance-missiles pour parer les raids aériens. Voilà, votre base commence à être hors de portée des attaques ennemies. Construisez des Ouragans et des Fantômes pour détruire la Grosse Bertha qui se situe au sud de la carte. Vous pouvez maintenant attaquer la base ennemie avec votre Krogoth. Si vous n'êtes pas sûr de vous, construisez un autre Krogoth, mais dans ce cas, il faudra construire des mines Moho. N'hésitez pas, si votre Krogoth a un niveau de vie très bas, à revenir sur vos pas pour le faire réparer par des véhicules de construction. Une fois que le plus gros est détruit, envoyez des bombardiers pour détruire ce qui reste des troupes ennemies, en n'oubliant pas d'aller faire un tour sur l'eau. Voilà, une fois que les 60 minutes sont passées, vous admirez la fin du jeu.

Frédéric

MISSING IN ACTION (PC-CD)

Lorsque vous êtes dans la salle des missions, appuyez sur la touche « F1 ». Une boîte apparaît, dans laquelle vous pouvez taper du texte. Tapez donc « MIA LEVEL » et appuyez sur « Entrée » pour valider. À ce moment-là, un nouveau pilote fera son apparition dans les dossiers. Celui-ci permet d'accéder directement à toutes les missions...

Francis

ULTIMA 8 (PC-CD)

Petite astuce pour démarrer U8 avec une bonne arme non magique et une petite fortune.
- Allez voir la couturière.
- Avant de partir, mettez un objet qui coince la porte.
- Revenez quand la porte est censée être fermée.
- Et là, servez-vous copieusement en joyaux, que vous allez bien sûr lui revendre quand elle reviendra !

Pour avoir une bonne arme, faire la même chose chez le forgeron.

Philippe

CARNIVORES (PC-CD)

Des codes pour cette belle simulation de chasse de dinosaures :
Entrez « Debugon ». Les dinosaures ne vous verront pas et ne remarqueront pas vos tirs (munitions infinies). Puis vous pouvez utiliser les cheats :
Ctrl - On court très vite
Shift + S - Mode lent

Jervis

TUROK 2 (PC-CD)

Cheat code pour le jeu en version américaine : Voilà tout bonnement un cheat qui permet d'avoir des armes, vies, etc. Pour cela, il suffit de taper tout simplement:
BEWAREOBLIVIONISATHAND.

Christine

HALF-LIFE et SIN (PC-CD)

Objectif : jouer en mode COOP alors que l'option n'est pas disponible dans le jeu. Cette solution est destinée aux joueurs en réseau. Pour jouer en mode COOP à Half-Life contre les commandos et les aliens : l'un des joueurs doit être en mode serveur. Pour cela, tapez ce qui suit dans la console (touche petit 2).

1) skill 1 (niveau de difficulté, de 1 à 3).

2) coop 1 (active le mode).

3) sv_cheats 1 (il faut le mettre, car vous n'avez pas la combinaison dès le départ, un joueur la prend normalement et les autres tapent dans la console « /give item_suit ».

4) map C...A... (map à charger ; ex: C0A1 ou C1A2 ou C2A1, etc.).

- Le serveur est maintenant actif. Les autres joueurs peuvent joindre la partie en faisant (toujours via la console) : « connect adresseIP » où adresseIP est l'adresse IP du PC qui héberge la partie (voir Joystick N°98 pour savoir comment configurer un réseau IP).
- C'est tout à fait possible de le faire en « dedicated server » (lancer HLDS.exe). Et c'est même mieux. Et hop, à plusieurs, les commandos et les aliens se marrent moins...

Pour SIN :
Il faut aussi aller dans la console et taper : coop 1. Ensuite, revenez au menu principal, et faites New Game (pour le serveur). Les autres joueurs peuvent ensuite joindre la partie via le menu multiplayer de Sin (le serveur est présent dans la liste). NB : vous ne pouvez pas sauver la partie dans Half-Life mais dans Sin c'est possible.

NEPTUNE

EARTHSIEGE 2 (PC-CD)

Exécutez le jeu avec l'option suivante dans la ligne de commande :
- SPRUNKOWN
Les codes suivants seront alors disponibles (pendant le jeu) :
[ALT]+[GAUCHE] ou [DROITE] ou [HAUT] ou [BAS] = Warp dans la direction choisie.
[ALT]+[CTRL]+[N] = Nuker un des Mechs proches.
[ALT]+[L] = Écouter les annonces du cockpit.

Lord Black

BALDUR'S GATE (PC-CD)

- Patch fric pour la VF :
Avec un éditeur hexa, ouvrir le fichier BALDUR.GAM qui se trouve dans le répertoire « save/nomdelasave » du jeu. Une fois ouvert on va directement en 0018 et 0019 (18e et 19e déplacements) et on met des « F » partout. Autrement dit, ça donne : FFFF pour avoir 65 000 et des poussières d'or.
- Patch des caractéristiques personnages : avoir de bonnes caractéristiques, dans un jeu de rôles, n'est pas indispensable lorsque l'imagination du joueur peut pallier ses lacunes. En revanche, sur micro, l'imagination est relativement limitée par le peu de liberté d'action du personnage, et de bonnes stats sont indispensables. Il faut donc, pour régler ce petit problème, créer un personnage (sexe, race, visage) sérieusement, selon son goût, tout en négligeant ses caractéristiques (si, si !). On passe l'intro, et on se retrouve avec entrain devant l'auberge de Candlekeep. Sélectionnez alors l'icône « archives » et exportez votre personnage, puis quittez Baldur's Gate. Éditez le fichier au nom de votre personnage dans le répertoire de votre DD situé (logiquement) dans « Program Files\Black Isle\Baldur's Gate\Characters », et vous y trouverez les offsets gérant la force (668-669), l'intelligence (670), la sagesse (671), la dextérité (672), la constitution (673) et le charisme (674). Vous pourrez ainsi incarner le plus minable gob' (F09 D05 C08 I03 S07 C03) ou, si vous préférez, de véritables demi-dieux (F23 D21 C21 I17 S16 C23). Pour les valeurs hexa, aidez-vous du Joystick soluce n°95. Quand vous retrouverez Baldur's Gate, reprenez la création à 0, mais importez votre ancien personnage modifié : ces stats auront évolué en amibe humaine ou en champion ultime, selon vos goûts.
- Un petit truc simple pour finir :
quand on passe un niveau, les points de vie sont tirés en partie aléatoirement. Sauvez la partie juste après que votre personnage a gagné son niveau, mais avant d'aller le valider par le « bouton » de changement de niveau. Comme ça, si les points de vie obtenus ne vous conviennent pas, vous rechargez la sauvegarde et vous avez droit à un nouveau tirage au sort des points de vie (très utile pour les classes de persos avec peu de points, genre magiciens (1d4) ou voleurs (1d6).

ARMELINE, Robin

COMMANDO (PC-CD)

Dans la première mission, contre l'Afrika-korps. Placez-vous, après avoir nettoyé le Sud-Ouest, près d'une des baraques situées à droite du bunker. Faites-vous repérer par un Allemand au moment où vous y entrez pour vous dissimuler. Mais attention, il ne faut pas qu'il ait le temps de tirer, sinon vous connaissez la suite... Au moment où le soldat rentre dans la maison avec la ferme intention de vous égorger, ressortez. Votre commando poussera un « aaarggh !! », mais ressortira intact, au contraire de l'Allemand qui, lui, se retrouvera enfermé. Voilà, et n'oubliez pas qu'il y a plusieurs baraques...

Malick

X-FILES (PC-CD)

Sur le bureau de Willmore, il y a un rouleau de scotch qui se trouve à gauche de la tasse qui contient des stylos. Cliquez dessus pour voir que les agents du F.B.I. ont des passe-temps très particuliers quand ils ne savent pas quoi faire.

Francis

ROGUE SQUADRON 3D (PC-CD)

À l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier de votre pilote. Il se trouve dans le dossier \PlayerProfiles\ qui est dans le répertoire du jeu et il se nomme « player_xx.sav ». Le x correspond à un chiffre qui correspond lui-même à la place du pilote dans le tableau principal (00=1re ligne, 01=2e ligne, etc.). Ensuite mettez « FF » aux offsets suivants : 83 (53), 84 (54), 85 (55), 86 (56), 87 (57), 88 (58), 89 (59) et 90 (5A). Puis mettez « 02 » à l'offset 92 (5C), et enfin « 01 » à l'offset 132 (84). Et lorsque vous retournez au jeu, ô miracle, votre pilote possède 19 médailles d'or ! Mieux encore, vous avez accès à toutes les missions, aux trois missions cachées et vous pourrez piloter tous les vaisseaux de l'alliance, dont le Faucon Millenium et même un Tie Interceptor, et ce, pour quasiment toutes les missions. Au fait, pour avoir le Tie, il faut se positionner sur le Faucon Millenium et faire « haut » au clavier ou « bas » au joystick, si l'axe haut-bas est inversé. Eh voilà ! c'est Chewie qui ne va pas être content...

Pierre

POLICE QUEST SWAT 2 (PC-CD)

Un crack bien utile pour ce jeu, pour avoir beaucoup d'argent avec les terroristes ou le SWAT :

- Avec les terroristes : à l'offset C1 (193 en décimal), modifiez la valeur par 7F FF FF, vous obtiendrez ainsi 16 777 087 $.
- Avec le SWAT : à l'offset B2 (178 en décimal), modifiez la valeur par 7F FF FF, vous obtiendrez ainsi 65 535 $.

Capt'ain Flam

S.C.A.R.S. (PC-CD)

Voici quelques passwords pour ce très beau jeu de course :

GLASSX	coupe cristal
ROCKYY	coupe diamant
ZDPEAK	coupe zénith
XPERTS (ou PXPRTS)	accès à toutes les coupes et tous les challenges
DESERT	voiture SCORPION
RATTLE	voiture COBRA
RUNNER	voiture CHEETAH
MYSTER	voiture PANTHER
ALLVID	toutes les voitures sont accessibles.

David D.

TEST DRIVE 5 (PC-CD)

Ce crack a été testé sur la démo. Je ne sais pas si cela fonctionne pour la version complète du jeu. Tout d'abord, assurez-vous de posséder Winzip (7 de préférence), ensuite allez dans le répertoire Cars de Test Drive et ouvrez le fichier CRI.ZIP avec Winzip. Si vous éditez le fichier CARSKIN0.TGA, vous pouvez modifier le skin de la voiture. Mieux : éditez le fichier CONFIG.NFO avec le Notepad, et remplacez le 8e nombre par une très grande valeur (c'est votre vitesse). Changez aussi le 9e et 11e chiffre par de petites valeurs (c'est le temps que la voiture met pour atteindre 60 km/h). Up-datez tout ça dans Winzip. Lancez le jeu et vérifiez les stats de votre voiture. Si les chiffres ont changé, vous pouvez entamer la course et aller à des vitesses fulgurantes ! Bonne chance.

Monsieur Tomate

DROIYAN / ICARUS (PC-CD)

Voici un patch pour la version française de Droiyan, aussi connu sous le nom d'ICARUS. Avec un éditeur hexa, on ouvre un fichier de sauvegarde DROIYANX.SAV (le « X » indique le numéro de sauvegarde). On se place tout à la fin du fichier (au dernier offset) et on recule de 6 offsets. À cet endroit, on écrit FFFF, et voili, plein d'or, monseignor ! NOTE : ne pas utiliser ce crack avant le 1er village. Merci à AciDtrAkZ pour ses lumières.

ARMELINE

FALLOUT 2 (PC-CD)

Voici une petite astuce permettant de se faire des « couilles en or » à « La Fosse ». Idéal pour débuter FALLOUT 2, dans de bonnes conditions. Vous avez certainement rencontré Joey et sa bande de loubards à « La Fosse ». Il vous propose du Jet pour 500 $ (Quelle crevure! Ça vaut 15 $ à New Reno). Si vous avez plus de 500 $, donnez le pognon à votre équipier pour ne plus avoir un dollar sur vous, et achetez du Jet à Joey. Dites-lui à la fin du dialogue que vous reviendrez. Vous aurez ainsi du Jet gratuitement. Et encore mieux : Joey aura gagné 500 $ (que vous pouvez ensuite lui voler). En recommençant l'opération de nombreuses fois, on devient très vite très riche.

Bouliman, le percepteur

HALF-LIFE (PC-CD)

Normalement, vous ne pouvez zoomer qu'avec l'arbalète. Mais il existe un moyen (dû à un probable bug) de le faire avec toutes les armes. Pour cela, vous devez déjà posséder l'arbalète, la mettre en mode zoom, puis sauvegarder la partie en appuyant sur F6. Ensuite, rechargez en appuyant sur F7, et vous pouvez alors choisir n'importe quelle arme, qui automatiquement sera en mode zoom. Le seul inconvénient est que pour revenir en mode normal, il faut reprendre l'arbalète et dézoomer. Aussitôt après cette manœuvre, vous ne pouvez plus zoomer avec les autres armes et il vous faudra recommencer l'opération sauvegarde F6/chargement F7. Bah voilà, maintenant Half-Lifez bien...

Edehlfean

F-16 MULTIROLE FIGHTER (PC-CD)

Ces codes marchent aussi avec Mig 29 Fulcrum. Par contre, ils ne fonctionnent pas avec les versions de démonstration de ces deux jeux.Ces codes ont été essayés avec la VO, mais pas avec la VF. Pendant le jeu, appuyez sur la touche T pour activer le menu de cheat code, puis tapez :

you got what i need	armes illimitées
big gulp	plein de carburant
spindive	invulnérabilité
damn that corner	l'avion ne peut plus s'écraser
food goes here	plein de munitions
paperairplane	mettez la vue extérieure, votre avion est en papier !
youre here forever	invincibilité
chiliburger	réparation de l'avion
upside down	stabilisation auto en vol dos
patsux	???

jafo

PRO PINBALL: BIG RACE USA (PC-CD)

Un Skill Shot caché ?? Pas de problème. Avant de lancer la boule, appuyez sur les deux shifts (ou touches des flippers) pendant quelques secondes jusqu'à ce que le message suivant soit affiché « VARLABLE STRENGTH PLUNGER ENABLED ». Ensuite, vous aurez un lancement de boule, de force variable en fonction de la durée de pression de la touche Entrée (ou autre touche de lancement). Lancez la boule pour qu'elle arrive sur le flip du haut à droite et faites la rampe à gauche du taxi, qui remonte vers la gauche... 3 millions gratuits et plus facilement que le skill shot normal.

WZT

SETTLERS 3 (PC-CD)

Pour les fans de Settlers 3, comme moi, j'ai trouvé une petite astuce qui accélère le jeu. En tapant F12, le jeu avancera dans le temps. C'est-à-dire que si vous êtes en train de construire un bâtiment, en tapant F12, il sera construit ou pratiquement fini. J'ai essayé ceci sur la version de démo mais cela doit certainement marcher sur la version complète.

P.S. : pour ceux qui ont Windows 98, en lançant la démo, vous avez certainement eu un problème avec la souris, et bien F12 fait disparaître ce bug !

zoby42

ROGUE SQUADRON 3D (PC-CD)

Voici des CHEATS CODES à taper en Azerty pour la version complète de Rogue Squadron. Dans le menu Paramètres, inscrivez ceci :

CHICKEN	Pour piloter un AT - ST
TOUGHGUY	Avoir tous les pouvoirs
LEIAWRKOUT	Pour activer le mode retour de force
GUNDARK	Autre réglage du retour de force
ACE	Plus de missions pour le A
WINGIAMDOLLY	Vies infinies
IGIVEUP	idem IAMDOLLY
MAESTRO	Test des musiques (taper aux High Scores, puis « concert hall »)
DIRECTOR	Idem Maestro, pour voir toutes les vidéos
FARMBOY :	Piloter le FAUCON MILLE-
NIUMCREDITS	Avoir plus d'argent
USEDAFORCE	????

À l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier Player_00.Sav.

À l'offset 31 mettez 0F	Classe du personnage au maximum.
À l'offset 32 mettez 0F	Accès à tous les niveaux.
À l'offset 53 mettez FF	Toutes les médailles d'or.

STIMOROL

DETHKARZ (PC-CD)

Entrez l'un des codes suivants au menu principal pour activer la fonction correspondante :

CODE	Résultat
ITSASMALLWORLD	Toutes les voitures
KCOLNU	Toutes les courses
ZRAKHTED	Tous ouverts

Puis tapez dans la « ' » console

IWILLSURVIVE	God mode
RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD	Permet l'appel du tir par 5
TAKEITTOTHELIMIT	Recharge les munitions
HITMEWITHYOURBESTSHOT	L'ordinateur balance !
CLOSETOYOU	???

Francis

MIGHT AND MAGIC 6 (PC-CD)

Une petite astuce pour ceux qui en ont marre de chercher du fric et d'acheter tout le temps de la bouffe :

Allez dans le jeu, sauvez. Allez dans le répertoire des sauvegardes et éditez la vôtre avec un éditeur hexa. Là, foncez à l'offset 00060048 et tapez 0000002BD05E54 pour avoir 151616313 de bouffe (environ). Pour le fric, allez à l'offset 0005FEDC et retapez la même chose et, ô miracle, plus aucun problème. Un conseil : dans le jeu, ensuite, les chiffres vont dépasser, alors allez poser du fric à la banque.

Thigo

MONSTER TRUCK MADNESS 2 (PC-CD)

Salut !! Voici quelques codes pour ce jeu pas fabuleux, mais qui permet de ressentir les meilleurs effets sur le volant de Krosoft. De plus, puisqu'il est livré avec, pourquoi s'en priver ?

* Circuit caché

Sélectionnez le circuit Serpentin, puis allez jusqu'au 4e Checkpoint. Ensuite, tournez à droite juste après la passerelle, défoncez les panneaux de signalisation, puis filez sur le chemin qui va vous mener sur une autre passerelle. Tournez à droite et franchissez le terrain de camping sauvage. Un message vous demandera alors de fermer votre jeu. Retournez alors sous Windows et relancez à nouveau le jeu : un nouveau circuit vous attend : la salle des tortures.

* Klaxon « cartoon » et circuit caché :

À l'aide d'un éditeur de texte, éditez le fichier MONSTERX.INI dans le répertoire System. Allez au paragraphe [GAME], vous verrez la ligne « KookyHornFlag=0 ». Remplacez 0 par 1. Relancez le jeu, le klaxon aura un son « cartoon » (pas toujours à la première tentative). Autre possibilité d'avoir un circuit caché : dans le même fichier que pour le klaxon, cherchez la ligne « showHiddenTrack=0 » et remplacez le 0 par 666 : un nouveau circuit est apparu dans la liste des circuits.

* Raccourci dans le circuit Serpentin. Sélectionnez le circuit Serpentin. Faites la course normalement jusqu'au quatrième Checkpoint. Un peu après la passerelle qui mène au camping, vous pourrez voir d'autres barrières. Arrêtez-vous, mettez-vous face à ces barrières, et appuyez à fond. Vous arriverez alors sur une autre route. Continuez et vous arriverez tout de suite au cinquième Checkpoint en laissant vos adversaires bien loin derrière.

Lomba

SIM CITY 3000 (PC-CD)

Voilà des cheats pour Sim City 3000 en VO (clavier Qwerty).

Appuyez sur CTRL + ALT + SHIFT + C, puis sur l'un des cheats suivants et validez avec la touche ENTER.

I AM WEEK	Tous les immeubles
ZYXWVU	Sim Castle
CALL COUSIN VINNIE	De l'argent !
SALT ON	Eau salée
SALT OFF	Eau pas salée
TERRAIN ONE UP	Augmente la dénivellation
TERRAIN ONE DOWN	Diminue la dénivellation du terrain
TERRAIN TEN UP	Augmente la dénivellation du terrain 10 x

Christine

DIABLO HELLFIRE (PC-CD)

Voici des trucs pour cet excellent jeu qu'est Diablo Hellfire :

Lorsque vous jouez avec le barbare (cf Joystick Soluces N° 092), la capacité rage est difficile à utiliser à cause de la perte des points de vie. Cependant, profitons d'un petit bug de la version 1.01 :

Lorsque le barbare retrouve ses caractéristiques initiales (deux essoufflements), prenez n'importe quelle fiole (clic gauche) et vous retrouverez votre énergie d'avant la rage moins les dégâts reçus. C'est mieux qu'un point d'énergie ! Attention, ne touchez à rien après le premier essoufflement, sinon vous mourrez instantanément.

Un truc pour pouvoir utiliser plus de mana que la normale, avec de gros sorts, style Apocalypse, qui consomment un max en mana : il suffit de cliquer très rapidement sur le bouton droit de la souris de manière répétitive pour envoyer plus de sorts que de mana. La jauge devient négative, mais une seule potion permet de récupérer toute sa mana, d'où l'économie d'une fiole tous les sorts. Facile. En multijoueurs, dans la version 1.00, il est possible de récupérer ses vieux persos de Diablo. Le fichier multijoueur de Hellfire est nommé hrinfo_X.drv avec X numéro du perso. Ce fichier se trouve dans le répertoire Windows et il est caché. Au même endroit se trouve les fichiers multijoueurs de Diablo nommés dlinfo_X.drv. Il suffit de changer le nom de fichier par hrinfo_X.drv pour retrouver son perso multi dans Hellfire.

Poub007

HALF-LIFE (PC-CD)

Pour activer les codes, lancez le jeu avec « hl.exe -console ». Vous pourrez taper les codes avec le petit deux (ou le T). Pour certaines versions, il vous faudra entrer SV_CHEATS 1 pour que les codes fonctionnent. Voici des nouveaux codes et ceux déjà connus. La plupart sont les codes de Quake 1 :

/FLY	Voler
/KILL	Suicide
/SKILL x	Sélectionne le niveau de difficulté x
/NOTARGET	Les ennemis ne vous attaquent pas
/CL_FORWARDSPEED x	Sélectionne la vitesse de marche x
/VERSION	Montre la version actuelle
/TIMEREFRESH	Montre le nombre d'images par secondes.

D'autres trucs :

Vous pouvez marcher sur la pointe des pieds et tuer un marine à bout portant. Il vous faut avancer avec la touche de marche simplement jusqu'à lui. Il ne vous entendra pas.

Vous pouvez également choisir le tag de votre choix. Il faut aller dans le panneau multijoueurs, personnaliser et vous pourrez choisir votre tag et sa couleur, qui seront pris en compte en solo.

Monsieur Tomate